# ВЫПУСК 9

# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



# КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

# Выпуск 9

"БИБЛИОН"

Москва 1996 год

# ДАМЫ И ГОСПОДА !

Фирма "**Библион**" предлагает:
- описание игровых программ для IBM AT/XT и совместимых с ними компьютеров (десять выпусков);
- справочник по ремонту импортных и отечественных кнопочных телефонов.
- описание игр для видеоприставок (DENDY, GAME BOY, SEGA, SEGA CD, SUPER NINTENDO) выпуск 1.

Готовятся очередные выпуски компьютерных игр IBM, игр для видеоприставок, а также другая литература по аппаратному и программному обеспечению.

Эти книги Вы можете получить наложенным платежом, отправив заказ по адресу: **125319 г. Москва а/я 46.**

Фирма приобретет описания игровых программ для IBM.

Фирма производит обмен оптовыми партиями книг.






**ISBN 5-88952-006-7**

# THE 7TH GUEST

Фирма - Virgin Games/Trilobyte. Год выпуска 1994.

## ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

Монитор - SVGA. 2 - CD-ROM. Память - 2 Mb. Размер на диске - 6 Mb.

## ПРЕДЫСТОРИЯ

Игра "THE 7TH GUEST" считается одной из лучших игр на CD. В самом начале Вы увидите, кто создавал эту игру и также небольшую предысторию. На горе стоит старый одинокий особняк - это замок мистера Stauf, он был богатым и преуспевающим человеком в городе Harley. После смерти дочери он перестал заниматься делами и уединился в своем замке. В один из дней он пригласил к себе в замок шесть гостей. Вы попали туда случайно и стали седьмым незваным гостем. С этого момента и начинается сама игра.

## ИГРА

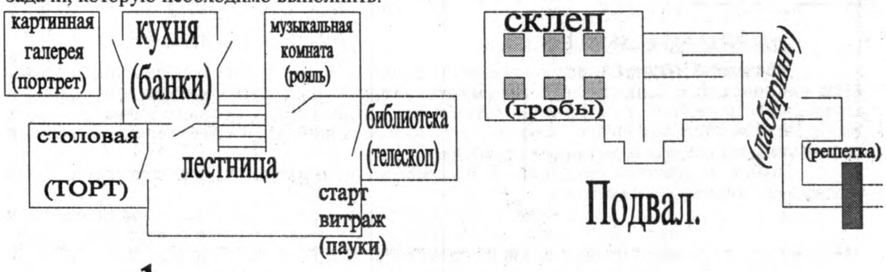
Управление игрой осуществляется с помощью "мыши", выполнение действия - нажатие на левую клавишу. Курсор, выполненный в виде кисти, может принимать несколько значений:

- раскачивающаяся в разные стороны - в это место нельзя попасть;
- зовущее движение - Вы можете следовать в этом направлении или войти в одну из комнат;
- череп - начать решение очередной задачи; если что-то сделали неправильно, выберите его еще раз (появится внизу экрана) и начните решение снова;
- челюсти и маска - можно посмотреть, какие события будут разворачиваться в замке с гостями и предметами, стоящими в комнатах;
- глаз - при решении головоломок показывает, что можно делать с предметами или буквами.

Если Вы переведете курсор в самый верх экрана и он приобретет вид треугольника, то, нажав левую клавишу "мыши", Вы войдете в следующее меню:

**1. SAVE** - сохранить игру. Вы берите один из десяти разделов, обозначенных цифрами от 1 до 0, наберите имя буквами и нажмите ENTER или на картинку вверху в центре, чтобы сохранить игру. FAREWELL - вернуться в основное меню.

**2. MAP** - показана карта дома. На рисунках указаны названия комнат, а в скобках - название задачи, которую необходимо выполнить.







Серым цветом показаны комнаты, в которые Вы можете войти (сначала только две комнаты - столовая и библиотека, по мере продвижения вперед можно попасть и в другие). Красным цветом будут окрашиваться комнаты, где Вы правильно решили головоломку. Коричневый треугольник - куда можно идти по этой карте. FAREWELL - вернуться в основное меню.

**3. RETURN** - вернуться в игру.

**4. RESTART** - начать игру сначала. FAREWELL - вернуться в основное меню.

**5. FAREWELL** - выход в DOC. Нажав на YES в левом верхнем углу экрана, выйдите из игры, а нажав на NO в правом верхнем углу экрана, вернитесь в основное меню.

Если Вы входите в игру, сохранив ее перед этим, то с самом начале будет предложено следующее меню:

**LOAD** - загрузить сохраненную игру с одного из десяти разделов;

**START NEW** - начать новую игру;

**FAREWELL** - выход в DOC. Нажав на YES в левом верхнем углу экрана, Вы выйдете из игры, а нажав на NO в правом верхнем углу экрана, вернетесь в основное меню

В этой игре нет строгого пути, можно в некоторых случаях изменять последовательность решения задач. Мы покажем Вам один из возможных путей прохождения. Мы также не будем описывать действия, которые происходят с персонажами этой игры во время ее прохождения. Это Вы увидите сами, они выполнены очень увлекательно и интересно с некоторым мистическим оттенком и являются связующим звеном между головоломками, которые Вам предстоит решить.

И еще одно небольшое замечание: если у Вас не будет получаться решение какой-нибудь головоломки, необходимо пройди в библиотеку и прочитать книгу, лежащую на столе в центре комнаты. В ней будут подсказки по решению данной задачи. И если Вы три раза подряд будете обращаться за помощью к книге, то Вы пройдете эту головоломку автоматически и можно будет приступать к решению следующих.

Вы начнете игру у входной двери, на которой расположен красивый витраж. Впереди лестница на второй этаж, но первое место, куда необходимо идти, - это столовая (первая дверь слева). Войдя внутрь, подойдите к столу, на котором стоит огромный праздничный торт. Вам необходимо разделить его на шесть равных частей, чтобы в каждой было два куска с могильными плитами, два с черепами и один простой. Если Вы сделали все правильно, то они будут исчезать. Внизу на схеме показан один из вариантов раздела торта, где цифрами обозначен порядок разрезания: сначала убрать куски под номером 1, после - под номером 2 и так далее.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 6 | 6 | 3 | 3 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 1 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |

Когда Вы все сделаете, выходите из комнаты и пройдите в библиотеку, от входной первая дверь справа.

Пройдите вперед к телескопу и, посмотрев в него, Вы увидите много интересного за окном и также должны решить очередную задачу. Она не очень сложная, Вам необходимо, используя все буквы, но не нажимая дважды на одну и не повторяя дважды один и тот же путь, написать следующую фразу:

THERE IS NO POSSIBLE WAY.

Начинайте с буквы Т, расположенной в самом низу картинки с изображением Луны, и у Вас все получится. Выполнив это, Вы сможете входить еще в пять комнат в доме (одна - на первом этаже и четыре - на втором), а также решить головоломку цветного витража входной двери. Но перед тем, как выйти, осмотритесь: через потайной ход в камине можно попасть на второй этаж, но это делать нет необходимости.

Выйдя из комнаты, подойдите к входной двери и решите задачу с пауками. Чтобы справиться, посмотрите на схему.



Пауки.

Вам необходимо расставить в семь из восьми углов пауков. Сначала Вы должны поставить паука в один из углов и переместить его в один из двух углов на противоположной стороне, по одной линии можно перемещаться только один раз. Существует много вариантов решения этой задачи, мы предлагаем один из них: первая цифра - это номер угла, куда нужно ставить паука, а вторая цифра - номер угла, куда нужно переместить паука.

1- 6; 4 - 1; 7 - 4; 2 - 7; 5 - 2; 8 - 5; 3 - 8.

Выполнив задачу, пройдите на кухню (слева вторая дверь). Вы увидите женщину перед шкафом с банками. Когда она исчезнет, подойдите к шкафу и откройте его. Перед Вами банки с буквами; меняя местами их между собой, Вам нужно собрать следующую фразу (сначала нажмите на банку, которую хотите поменять, и после - на другую, стоящую на том месте, куда Вы хотите поставить):

SHY
GYPSY SLYL
SPRYLY TRYS
BY MY CRYPT

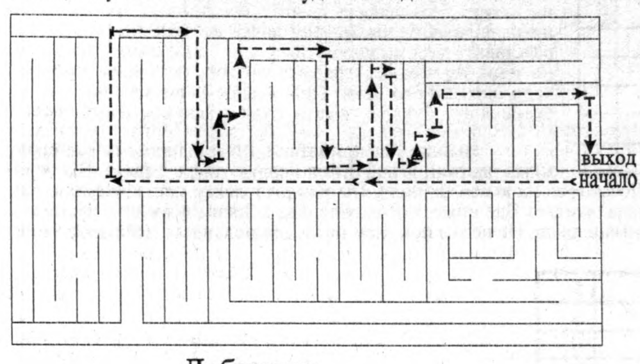
Когда Вы все сделаете, пройдите в правую дверь в подвал. Перед Вами решетка, состоящая из шести квадратов. Вы должны, переставляя составляющие решетки, открыть проход дальше. Выход должен быть справа, он состоит из вырезов в двух ячейках и образует круг при соединении их в этой решетке.

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 3 | 5 |
| 2 | 4 | 6 |

Мы предлагаем один из способов решения. В таблице фрагменты обозначены цифрами, а ниже - последовательность нажатия на

них, чтобы открыть проход: 4-6-5-3-1-2-4-6-5-3-4-6-5-3-4-2-1-3-4-6-5-3.

Открыв проход, Вы попадете в лабиринт. Ниже показана схема и на ней обозначено место, откуда Вы начинаете и куда необходимо попасть.




Лабиринт.

Схема лабиринта нарисована в одной из спален замка на ковре, лежащем на полу (в комнате, где нужно решить задачу с шахматными слонами).

Выйдя из лабиринта, Вы окажетесь в склепе, здесь Вас поджидает еще одна задача. Перед Вами девять гробов, крышки на них открываются и закрываются в определенной последовательности в зависимости от того, какую крышку Вы хотите открыть или закрыть. Вам необходимо закрыть все крышки на гробах в склепе. Начальное расположение крышек меняется, и потому нет однозначного решения этой задачи. В таблице внизу мы присвоили каждому гробу номер, а ниже схематически показано, какие крышки будут изменять свое положение, если изменить положение одной из них:

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 4 | 7 |
| 2 | 5 | 8 |
| 3 | 6 | 9 |

Цифра в скобках показывает, над какой крышкой Вы совершаете действие; просто цифра показывает, какие крышки после этого изменят свое положение; X - эти крышки не изменят положения.

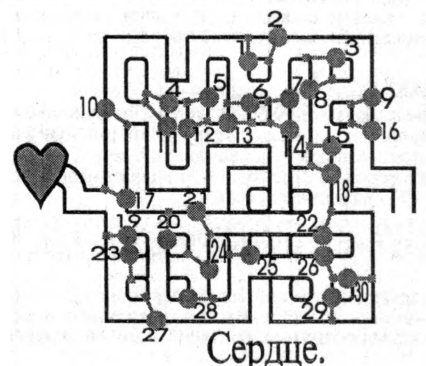
| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| X 4 X | 1 X X | X X 7 | 1 (4)7 | X X X | (1)2 X | X X X | X 2(3) | X X X |
| 2(5) 8 | (2)X X | X X(8) | X X X | X X X | 4 5 X | 4 5 X | X 5 6 | X 5 6 |
| X 6 X | 3 X X | X X 9 | X X X | 3 (6)9 | X X X | (7)8 X | X X X | X 8(9) |

Мы приведем еще одну таблицу для решения этой задачи. На ней в первой колонке показаны номера некоторых крышек , которые необходимо закрыть, не изменяя положения остальных *1*. Дальше цифрами показана последовательность нажатия на крышки, чтобы это сделать 1.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| *1* | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 7 |
| *2* | 2 | 4 | 6 | 7 | 9 | |
| *3* | 1 | 2 | 3 | 5 | 6 | 9 |
| *4* | 2 | 3 | 4 | 8 | 9 | |
| *5* | 2 | 4 | 5 | 6 | 8 | |
| *6* | 1 | 2 | 6 | 7 | 8 | |
| 7 | 1 | 4 | 5 | 7 | 8 | 9 |
| *8* | 1 | 3 | 4 | 6 | 8 | |

Решив эту головоломку, войдите в склеп и через потайной ход пройдите на кухню. Выйдите в коридор и поднимитесь по лестнице на второй этаж. Поверните направо и войдите в первую дверь слева в одну из многочисленных спален замка.

Посмотрите на коврик справа внизу и решите очередную задачу. Вам необходимо изменить положение нескольких клапанов, чтобы кровь от сердца по венам прошла до окончания этого небольшого лабиринта.




Сердце.

На рисунке цифрами отмечены все клапаны и показано уже правильное решение этой задачи (положение некоторых клапанов изменено). Чтобы решить ее, Вам необходимо изменить положение следующих клапанов: 3,4,6,8,10,11,12,13,16,17,19,20.

Когда Вы внесете изменения, нажмите на сердце и смотрите, как кровь будет протекать по венам. Решив задачу, выйдите из спальни и войдите в комнату для игр, расположенную слева (сначала поверните налево и после войдите в комнату).

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | F | | | | |
| | | | | | F | | |
| | | | | | | | F |
| | F | | | | | | |
| | | | | | | F | |
| F | | | | | | | |
| | | F | | | | | |
| | | | | F | | | |

Вы можете посмотреть на бильярдный стол и через потайной ход, расположенный в одной из луз, попасть на кухню. Но сначала решите следующую головоломку, находящуюся на шахматной доске слева: Вам необходимо расставить восемь шахматных ферзей на доске так, чтобы ни одна из них не угрожала другой, используя принцип хода шахматного коня. Правильное решение показано на схеме внизу, буква F - место, куда нужно поставить ферзя.

Выйдите из комнаты и, пройдя прямо по коридору мимо лестницы, войдите в первую дверь справа. Вы попали в еще одну спальню. Посмотрев на ковер на полу, Вы увидите схему уже знакомого Вам лабиринта. Очередная задача ожидает Вас ниже этого ковра. Вы должны поменять местами 4 черных и 4 белых шахматных слонов. Ниже мы покажем последовательность действий, чтобы это осуществить.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| A | Ч | | | | Б |
| B | Ч | | | | Б |
| C | Ч | | | | Б |
| D | Ч | | | | Б |

| Ч - Черные слоны | Б - Белые слоны |
|---|---|
| C1-B2 | C5-B4-D2 |
| B2-D4 | A5-B4-A3 |
| | D2-C1 |
| D4-C3-A5 | A3-C5 |
| | C1-A3 |
| A5-D2 | |
| A1-C3-A5 | C5-D4 |
| | A3-B2-A1 |
| D2-B4 | D4-B2-C1 |
| B4-C5 | |
| B1-C2 | B5-C4-A2 |
| C2-A4 | D5-C4-D3 |
| | A2-B1 |
| A4-B3-D5 | D3-B5 |
| | B1-D3 |
| D5-A2 | |
| D1-B3-D5 | B5-A4 |
| | D3-C2-D1 |
| A2-C4 | A4-C2-B1 |
| C4-B5 | |

Чтобы переместить фигуру, выберите ее, пока не появится курсор-глаз; если можно передвинуть на одну клетку - это произойдет автоматически. Если есть несколько вариантов, наведите на нужную клетку, пока не появится курсор в виде челюсти, и нажмите ENTER. Выполнив задание, выйдите из комнаты и войдите в дверь напротив.

Войдя внутрь, посмотрите на покрывало, лежащее на кровати, и решите следующую головоломку: из букв, которые нарисованы на покрывале, необходимо собрать следующую фразу:

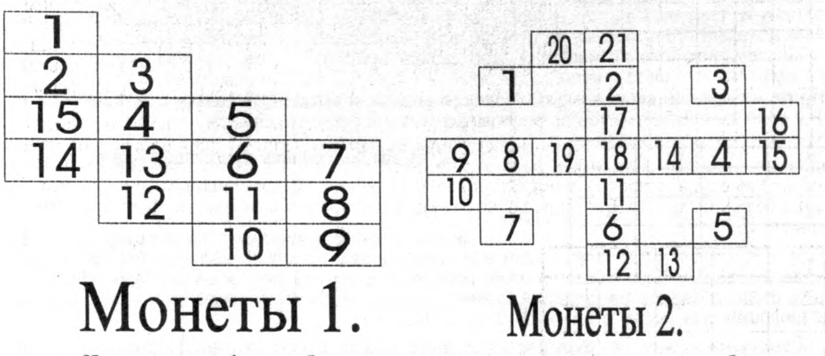
THE SKY IS RUDDY, YOUR FATE IS BLOODY!

Но принцип выбора следующий: когда Вы выбрали одну букву, то следующую можно выбрать, если только она расположена на расстоянии 3 или 5 клеток впереди или сзади от выбранной Вами. Ниже мы покажем последовательность выбора букв: начните с буквы Т вверху в центре после точки. На схеме (+) обозначает движение по стрелке, а (-) - в обратную сторону, цифра - на сколько букв нужно переместится, (*) - разделитель слов:

T(+5), H(-3), E(-3), *(+5), S(-3), K(+5), Y(+3), *(+3), I(+3), S(-5), *(+3), R(-5), U(+3), D(+3), D(+3), Y(+3), *(+5), Y(-3), O(-3), U(-3), R(+5), *(+3), F(+3), A(+5), T(+3), E(-5), *(+3), I(-5), S(-5), *(+3), B(+3), L(+5), O(-3), O(+5), D(+3), Y.

Собрав фразу, выходите из комнаты, по лестнице спускайтесь на первый этаж и входите в библиотеку. Просмотрев происходящее в комнате действие, Вы сможете попасть в еще некоторые комнаты в замке. Теперь можно через камин подняться на второй этаж, но можно и просто по лестнице.

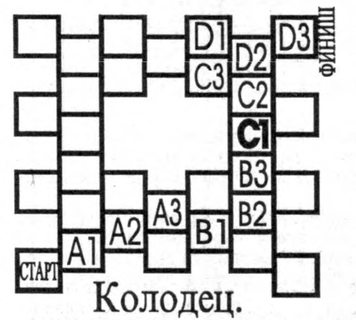
Если Вы прошли через камин, то пройдите вперед и войдите в дверь прямо в спальню одного из гостей замка. На кровати лежат два кляссера с монетами, которые составляют еще одну головоломку. Посмотрите на них и переверните все монеты, лежащие в кляссерах, сначала в одном и после - во втором.




Монеты 1. Монеты 2.

На рисунках цифрами обозначена последовательность, в которой необходимо переворачивать монеты. Можно перевернуть следующей только ту монету, которая лежит в одном ряду с ней по горизонтали или вертикали, и нельзя перескочить через две уже открытые монеты. Решив задачу, Вы увидите человека, который вышел через потайную дверь. Вам необходимо проследовать за ним, и Вы попадете в часовню; через входную дверь назад выйти уже нельзя, нужно найти другой выход.

Перед Вами алтарь, но, чтобы к нему подойти, нужно решить еще одну задачу: посмотрите на пол, найдите проход вдоль колодца по цветным квадратикам - с правого нижнего угла в левый верхний. Самое главное в этой головоломке то, что каждый третий квадрат должен быть фиолетовым.




Колодец.

На рисунке цифрами обозначены последовательность шагов, а буквами - каждая следующая последовательность из трех шагов. Начинайте с A1 и идите к E3. Подойдя к алтарю, зайдите в дверь справа и Вы попадете в лабораторию хозяина замка.

Пройдите вперед, посмотрите в микроскоп, стоящий на столе, и выполните следующую задачу. Вы должны победить хозяина замка в очень интересной и увлекательной игре: на игровом поле расположены два синих (это Ваши) и два зеленых (противника) кружочка. Вам необходимо захватить своими кружочками как можно больше клеток игрового поля. При переходе на соседнюю клетку кружочек раздваивается. Если Вы поставите свой рядом с кружочками соперника, то все кружочки, соприкасающиеся с Вами, будут такого же цвета, как и Ваши, т.е. синего. Можно также перепрыгивать через клетку, но тогда она не будет раздваиваться.

Если Вам надоест играть, потому что все время будете проигрывать, сходите три раза в библиотеку и прочитайте книгу на столе для получения помощи, после просмотра Вы снова окажетесь в лаборатории. Чтобы попасть в библиотеку, нужно пройти через дверь слева (первая). Дверь, расположенная сзади Вас, закрыта. Когда Вы решите эту задачу сами или с помощью книги, необходимо снова пройти в библиотеку.

Выйдите из нее и зайдите в дверь справа, Вы окажетесь в музыкальной комнате, через тайный проход, находящийся в зеленом цветке, стоящем справа, Вы можете попасть в одну из спален и вернуться назад через проход, находящийся в столе справа. В музыкальной комнате необходимо решить очередную задачу.

Посмотрите на пианино два раза и повторите музыку, которую будут проигрывать для Вас: нужно нажимать на те же клавиши, которые будут нажиматься автоматически. Сначала одна нота, после вторая, третья и так восемнадцать нот. Главное - нельзя ни разу ошибиться при повторе, а то снова начнете все сначала. В каждой игре своя мелодия и нет однозначного решения этой задачи. Когда Вы все правильно сделаете, выйдите из комнаты, поднимитесь на второй этаж, повернув налево, идите прямо к двери в детскую комнату и войдите в нее.

Посмотрите на стол и решите еще одну головоломку. Перед Вами рисунок замка, в котором Вы находитесь, состоящий из девяти квадратиков. Запомните его, и, когда квадратики перемешаются, Вы должны восстановить рисунок. Для изменения картинок Вы должны использовать кнопки, расположенные внизу под каждым рядом картинок и вверху над кар-

тинками, а также справа и слева в каждом ряду. Изменять картинки можно только в одном ряду по диагонали или вертикали. Можно менять изображения сразу в трех картинках в этом ряду, и это изменение происходит последовательно в каком-нибудь одном выбранном Вами направлении.

Несколько рекомендаций: сначала соберите нижний ряд; если не получается, подправьте одну из картинок в ряду, изменяя их по вертикали. После соберите средний и верхний ряды. Можно решать головоломку до тех пор, пока расположение квадратиков Вам понравится.

После успешного выполнения этой задачи пройдите прямо и слева увидите шкаф. Войдя в него, Вы попадете в кукольный домик, в котором необходимо решить головоломку. Посмотрите на нижний ящик комода, стоящего справа, и выполните задачу с детскими кубиками. Вы должны поменять кубики, расположенные следующим образом

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 4 | 5 | 6 | |
| 3 | D | A | T | 7 |
| 2 | Y | O | B | 8 |
| 1 | T | E | G | 9 |
| | 12 | 11 | 10 | |

так, чтобы получилась следующая фраза:

GET
BOY
TAD

Буквы меняются местами в одном ряду по вертикали или горизонтали. На схеме цифрами показано, куда можно навести курсор для перемещения букв. Ниже мы приводим один из вариантов решения задачи. Последовательность нажатия в места, обозначенные цифрами, для смены букв: 5, 10, 7, 1, 5, 10, 2, 9.

Выполнив задачу, Вы сможете через тайный вход, расположенный в ящике с игрушками слева, попасть в библиотеку. Но лучше просто выйти из комнаты и, пройдя немного вперед, войти в дверь слева от Вас, ведущую в ванную комнату.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| A | Ч | Ч | Ч | Ч | Б |
| B | Ч | Ч | Ч | Б | Б |
| C | Ч | Ч | | Б | Б |
| D | Ч | Ч | Б | Б | Б |
| E | Ч | Б | Б | Б | Б |

Посмотрите на пол и Вы увидите следующую головоломку: необходимо поменять черных и белых шахматных коней, используя только одну свободную клетку. Перемещать их можно так же, как ходит конь в шахматах.

Ниже мы покажем вариант решения задачи в виде последовательного перемещения коней в соответствии с обозначениями в таблице:

B1-A3-C2-A1-B3-C5-E4-D2-B3-C1-D3-E5-C4-E3-D5-C3-E2-D4-B3-A5-C4-A3-C2-E1-D3-C1-B3-C5-D3-E5-C4-B2-D1-E3-C2-B4-D5-E3-C2-B4-A2-C3-B5-D4-C2-B4-D5-C3-A4-C5-E4-C3-A4-B2-D1-E3-D5-C3-B1-D2-B3-A5-C4-A3-C2-E3-D5-B4-C2-A1-B3-C1-D3-B4-C2-E3-D5-C3-A4-B2-D3-E5-C4-A3-C2-E3-D5-C3-E2-D4-C2-A3-B1-C3.

После успешного решения головоломки Вы можете через потайной проход в умывальнике попасть в библиотеку для чтения книги подсказок. Выйдите из комнаты и, повернув налево, ступайте по коридору прямо. Пройдя лестницу, войдите в последнюю спальню в замке, которая расположена за первой дверью справа.

Посмотрите на стол слева и решите очередную головоломку с картами: Вы должны открыть все карты, лежащие на столе, начиная с туза и заканчивая джокером. Карты можно переворачивать по такому же принципу, как и открывали монеты в одной из спален. Перевернув одну карту, следующую можно перевернуть только в этом же столбце или строке. Правильное решение показано на рисунках.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 7 | 6 | | |
| | 9 | | | 10 | |
| | 13 | | | | 14 |
| | 12 | | | 11 | |
| 2 | 3 | 4 | 5 | | |

Карты 1.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | 14 | | |
| | | 3 | 2 | 1 | |
| | 12 | 4 | 13 | 8 | 9 |
| | | 5 | 6 | 7 | |
| | 11 | | | | 10 |

Карты 2.

После выполнения задачи Вы должны повернуться и увидеть перед собой три двери: левая ведет в кухню, средняя - в коридор на втором этаже и правая - в библиотеку. Идите в левую или правую дверь - так быстрее. Попав в комнату, выйдите из нее и, пройдя к входной двери, развернитесь, чтобы стать лицом к лестнице. Посмотрите на пол перед собой и Вы увидите пиктограмму, а за ней потайной ход в картинную галерею замка, куда необходимо попасть, чтобы решить головоломку.

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 4 | 7 |
| 2 | 5 | 8 |
| 3 | 6 | 9 |

В галерее можете посмотреть картины, висящие на стене. Повернитесь вправо и, посмотрев на портрет хозяина замка, верните его в первоначальный, нормальный вид. Портрет состоит из девяти частей, и мы присвоили каждой части номер для облегчения объяснения. Ниже схематически показано, какие части портрета изменят цвет, если изменять цвет одной

из них. Но может быть, что одну часть придется менять два раза: сначала из красного в зеленый, а после - в нормальный.

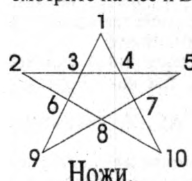
Эта задача очень похожа на задачу с гробами, только немного сложнее, потому что каждая часть портрета может принимать три значения: красный, зеленый или нормальный.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| X 2 X | 1 X X | X X 3 | 1(2) 3 | X X X | (1)2 X | X X X | X 2(3) | X X X |
| 4(5) 6 | (4)XX | X X(6) | X X X | X X X | 4 5 X | 4 5 X | X 5 6 | X 5 6 |
| X 8 X | 7 X X | X X 9 | X X X | 7(8) 9 | X X X | (7)8 X | X X X | X 8(9) |

Начальное расположение различных цветов на портрете различное, и потому нет однозначного решения этой задачи. Мы приведем еще одну таблицу для возможного решения. На ней в первой колонке показаны номера некоторых частей портрета, в которых необходимо изменить цвет, не изменяя цвета в остальных квадратах *1*. Дальше цифрами показана последовательность нажатия на части портрета, чтобы сделать его нормальным 1. Начинайте столько раз или пробуйте изменить цвет сами, пока не добьетесь, чтобы нужно было изменить цвет только в частях, которые есть у нас в таблице, для облегчения выполнения данной задачи.

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *1* | 3 | 6 | 7 | 9 | 8 | 5 | 6 | 1 | 9 | 8 |
| *3* | 9 | 8 | 1 | 7 | 4 | 5 | 8 | 3 | 7 | 4 |
| 7 | 1 | 2 | 9 | 3 | 6 | 5 | 2 | 7 | 3 | 6 |
| *9* | 7 | 4 | 3 | 1 | 2 | 5 | 4 | 9 | 1 | 2 |

Собрав портрет, развернитесь и посмотрите на картину с роялем, очень напоминающую музыкальную комнату, и, нажав на нее, Вы в действительности окажетесь в этой комнате. Вы решили все головоломки в комнатах замка, и осталось совсем немного, чтобы выбраться из него. Выйдите из комнаты, поднимитесь на второй этаж и, повернув налево, пройдите вперед, пока справа не увидите коридор. Поверните в него и скоро упретесь в дверь на чердак. Чтобы ее открыть, необходимо выполнить головоломку с ножами. Сначала посмотрите на нее и Вы увидите ножи, воткнутые в пиктограмму "звезда".



Ножи.

Вам необходимо убрать ножи из нее, пока не останется только один. Чтобы убрать нож с экрана, необходимо, чтобы другой нож перепрыгнул через него. Мы приводим один из вариантов решения задачи, где первая цифра - из какой точки взять нож, а вторая - в какую точку его необходимо поставить (цифры соответствуют рисунку, расположенному выше): 6-1, 5-3, 1-6, 8-5, 2-8, 9-7, 5-8, 10-6.

Когда Вы успешно решите эту задачу, еще раз попробуйте открыть дверь и, поднявшись вверх по лестнице, Вы попадете на чердак этого загадочного замка, где Вам предстоит решить последнюю задачу: подняться по башне на самый верх. Посмотрите на нее, она расположена слева. Чтобы подняться наверх, Вы должны нажимать на окна, отмеченные на схеме цифрами *1*, окна, которые после этого зажгутся автоматически, отмечены цифрами 4:

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 45 | 46 | | |
| | | | 43 | 44 | | | |
| | | | *42* | | | | |
| | | 33 | 34 | | 41 | | |
| | | 32 | 36 | 37 | 40 | | |
| | 30 | 31 | | 38 | 39 | | |
| | 29 | 28 | 27 | | | | |
| | | | *26* | | | | |
| | 25 | 24 | | 10 | 9 | 8 | |
| | 22 | 23 | | *11* | 12 | 7 | |
| 20 | 21 | | 15 | 14 | 13 | *6* | 5 |
| 19 | 18 | 17 | 16 | | *2* | *3* | 4 |
| | | | | | *1* | | |

После выполнения последней задачи пройдите вперед к двери, поднимитесь на самый верх замка и посмотрите финальную сцену этой увлекательной и интересной игры.

В конце Вы узнаете имена тех, кто создал игру и кто играл в ней главные роли.

## BATTLE BUGS

### Фирма - Sierra On Line, Dynamix. Год выпуска 1994.

Вашему вниманию предоставляется прекрасная игрушка фирмы SIERRA ON LINE. В этой игре можно потренироваться в стратегическом планировании и тактике ведения борьбы (в данном случае с отрядом вражеских насекомых). Большой плюс заключается в том, что

можно играть не только с компьютером, но и с другим игроком. Победа в этом случае зависит оттого, кто из игроков сможет правильно распределить силы, выбрать средства и способы нападения.

Предлагается поучаствовать в 55 сражениях, каждое из которых требует особого творческого подхода. В каждом сражении у Вас и у противника разные силы (разные виды и количество насекомых) за исключением 2-х битв - Basik Insink и Triple Jumpe (11-я и 12-я битва соответственно).

Чтобы правильно распределить силы своего отряда, необходимо знать сильные и слабые стороны каждого насекомого. Для оценки боевых качеств насекомого предлагаем использовать следующие критерии:

1. Атакующие возможности (в дальнейшем обозначим их буквой А и цифрой, соответствующей количественному показателю силы насекомого).

2. Возможности защиты (в дальнейшем обозначим их буквой D и цифрой, соответствующей количественному показателю защитных качеств насекомого).

3. Возможные способы передвижения и количество времени, когда можно использовать ускоренное передвижение (некоторые насекомые могут прыгать, летать, плавать, а также транспортировать других насекомых, кроме самих "транспортировщиков").

## ХАРАКТЕРИСТИКИ НАСЕКОМЫХ

Ant (муравей) - быстрый ходок, может иметь вооружение, бомбы бросает дальше всех. Атакующие возможности А6, возможности защиты D3. Может передвигаться только пешком; в молоке или тонет, или постепенно теряет жизненную энергию. Рекомендуется использовать для захвата объектов, для временного отвлечения противника от главного удара, а также можно добивать противника, который уже ведет бой с другим насекомым.

Assasin Bug (жук-террорист) - ходит медленно, но может пройти незамеченным через область нападения другого насекомого, предназначен для одного мощного удара (сравнимо с взрывом бомбы), защиты не имеет. А2, D0. Рекомендуется использовать в качестве камикадзе и для увеличения атакующей силы во время боя другого насекомого с противником.

Bee (пчела) - сильный боец с большим радиусом действия, превосходный дальний бомбардировщик. А13, D4. Рекомендуется использовать для нападения, так как оборона у пчелы слабовата.

Cockroach (таракан) - очень сильный защитник, но боец средний. А6, D7. Рекомендуется использовать для обороны.

Commander (командующий) - в своем радиусе действия, обозначенном желтыми звездочками, дает дополнительные возможности всем своим насекомым в атаке и обороне. Его необходимо всячески оберегать и использовать в крайнем случае для того, чтобы добить насекомого, уже ведущего бой с другим насекомым. А6, D5.

Diving Beetle (водяной жук) - Может плавать и нырять. Рекомендуется использовать для атаки. А15, D6.

Flea (блоха) - быстрый ходок, может прыгать, но недолго, слабый воин, но защитные качества неплохие. А4, D7.

Grasshopper (кузнечик) - очень хорошо передвигается прыжками, пешком ходит крайне медленно, хорошие атакующие возможности, защита очень слабая. А8, D1. Рекомендуется использовать для захвата объектов и для того, чтобы добить насекомое, уже ведущее бой с другим.

Jumping spider (прыгающий паук) - быстрее всех ходит пешком, прыгает хуже, чем кузнечик, но более сильный защитник. А8, D4. Рекомендуется использовать, как и кузнечика.

Lightning Bug (светлячок) - умеренно хороший боец, сильнее, чем москит, слабее пчелы или осы, может летать. А10, D3. Рекомендуется использовать для захвата объектов или для атаки насекомого, уже ведущего бой с другим.

Medic Ant (муравей - санитар) - может оказывать помощь раненым (прибавлять жизненную энергию), вообще не борется, на атаку или оборону не способен. А0, D0. Противники его убивают последним.

Mosquito (москит) - ходит очень медленно, но летает быстрее всех, имеет неплохие атакующие качества, но слабую защиту. А8, D2. Рекомендуется использовать для захвата объектов или для атаки насекомых, ведущих бой с другими насекомыми.

Moth (моль) - может транспортировать по воздуху то или иное насекомое, кроме жука-носорога и других транспортировщиков. Очень слабый боец. А2, D1. Рекомендуется, кроме транспортировки, использовать для захвата объектов или для отвлекающего боя с сильным насекомым.

Pill Bug (куколка) - по защитным возможностям равны тараканам, но имеют более сильные атакующие возможности, на куколку не воздействуют бомбы и взрывчатка - только камни. Бомбы может бросать также далеко, как и муравей. Рекомендуется использовать в качестве защиты. А7, D7.

Playing Mantis (богомол) - очень мощное насекомое, которое может в поединке подавлять любое насекомое, кроме жука-носорога. А16, D5. Рекомендуется использовать для атаки насекомых, ведущих бой с другим насекомым.

Rhinoceros Beetle (жук-носорог) - самое мощное насекомое из всех, может путешествовать только пешком (его не могут транспортировать). A16, D7. Можно использовать и для нападения, и для защиты.

Robber Fly (летающий разбойник) - главное качество насекомого то, что во время боя с насекомым, имеющим в своем вооружении бомбу, разбойник отбирает ее и может в этот момент быть выведенным из боя. Может летать. A4, D2.

Spider (паук) - единственное насекомое, которое может вести одновременно бой с несколькими врагами. A14 ,D4 . Рекомендуется использовать в групповом бое ( "в куче" ).

Stink Bug (вонючка) - имеет дополнительную функцию, обозначенную взрывом. Может испортить воздух (в это время вражеское насекомое не может ни идти, ни вести бой). На это насекомое не действует сыр (в этой игре - своеобразное химическое оружие). Во время того, когда насекомые подвергаются воздействию химического оружия, может атаковать их. A4, D2. Рекомендуется использовать для атаки наиболее мощных насекомых, чтобы их задержать. После гибели выделяют испарения, аналогичные сыру.

Wasp (оса) - наиболее мощный боец из всех летающих насекомых, может нести бомбы. A15, D6. Можно использовать и для атаки, и для защиты.

Water Boatman (водяной жук-корабль - в дальнейшем будем называть "матрос") - может пересекать водные преграды, молоко и т.п. Является транспортным средством (кроме транспортировки жука-носорога и других транспортировщиков). A10, D4. В сражении рекомендуется использовать для атаки противника, ведущего бой с другим насекомым.

Watter Bug (водомерка) - слабый боец, медленно передвигающийся по суше, зато быстро - по воде. A4, D2.

## ОСНОВНОЕ МЕНЮ И ЭКРАНЫ ОТОБРАЖЕНИЯ

При загрузке игры после очередной картинки перед Вами окажется экран с изображением кнопок с вооружением - нажмите просто на кнопку "Done" и окажетесь в офисе. На экране будет изображен компьютер и несколько транспарантов меню.

- General vs Computer (игра с компьютером) или General vs General (игра с другим игроком).
- RETIRE - для уничтожения сыгранных игр под выбранным именем.
- EXIT - Выход в DOS.

После этого либо выберите свое (или чужое) имя, либо нажмите на транспарант ENLIST, а затем в открывшейся строке наберите свое имя и нажмите ENTER.

На следующем экране также изображен компьютер и несколько транспарантов:

- ENLISTMENT OFFICE - возврат в офис (предыдущее меню);
- RESUME SAVED CAMPAIGN - выход в меню сохраненных игр;
- REVIEW DECORATION - показ мундира с заслуженными наградами.
- CHOOSE BATTLE - на экране нарисованного компьютера будут отображены названия уже пройденных сражений, причем названия тех сражений, где одержана полная победа, будут отображены черным цветом, а сражения, где победа не окончательная (но по очкам достаточно), - красным цветом. Если Вы впервые играете, экран изображенного компьютера будет чист. Если Вы уже играли и в памяти компьютера уже есть Ваше имя, можете указать курсором на любое ранее пройденное сражение, нажать ENTER и играть в этом сражении.
- CONTINUE COMPAIGN - выход в последнее несыгранное сражение.

После того, как сражение выбрано, перед игроком появится экран самой игры. Он состоит из трех областей.

Верхняя большая часть экрана - видимая область поля сражения. Внизу слева экран информации. С помощью кнопок клавиатуры 1-5 или используя мышь и переключатель, расположенный справа от экрана, можно вывести на экран:

1) карту сражения. Зеленая рамка ограничивает область поля боя, видимую в верхней части экрана компьютера. Рамку (соответственно, и видимую область сражения) можно передвигать мышкой, удерживая левую кнопку мыши, или курсорными клавишами клавиатуры компьютера. Ваши насекомые на данном вспомогательном экране изображены зелеными точками, а насекомые противника - красными;

2) информацию о насекомых и пище. Открыв данный экран, наведя курсор мыши на объект, который необходимо захватить, или на насекомое и нажав на левую кнопку мышки, получите информацию об объекте (что это, сколько очков весит пища, характеристику насекомого и т.д.);

3) меню управления игрой:

- LOAD COMPAIGN (загрузить сражение);
- SAVE COMPAIGN (сохранить сражение);
- RESTART BATTLE (рестарт данного сражения);
- NEW BATTLE (вызов последнего несыгранного сражения);
- ENLISTMENT OFFICE (выход в офис);

4) реклама;

5) информация об управлении насекомыми.

Правее экрана вспомогательной информации, посередине внизу, расположены два переключателя режимов музыкального сопровождения. Правее - еще один вспомогательный экран, на котором отображается выбранное с помощью мыши свое или вражеское насекомое и его текущие характеристики.

Напротив перчатки - диаграмма жизненной энергии. Напротив молнии у прыгающих или летающих насекомых - оставшаяся для прыжков или полета энергия. Если изображены пересекающиеся нож и вилка - насекомое, находящееся возле пищи, может черпать свои жизненные силы в еде. Цифры, находящиеся возле буквы А, показывают атакующие возможности насекомого. Цифры у буквы D - защитные возможности. Если в дополнение к этим цифрам через знак + добавлены еще цифры - это означает, что насекомое находится в области действия своего командующего, который усиливает возможности насекомых. В этом экране приведена также табличка, которая в верхней строке отображает количественное соотношение своих и вражеских сил, в строке PTS - количество (вес в очках) захваченной пищи у себя и врагов, а в строке WIN - количество (вес в очках) пищи, необходимой для победы.

## УПРАВЛЕНИЕ НАСЕКОМЫМИ

Если подвести курсор на насекомого и нажать левую кнопку мыши, вблизи насекомого откроется графическое меню:

- Верхний левый шестиугольник с изображением стрелки и крестика - для указания конечного пункта прибытия насекомого. При этом насекомое само выбирает путь: если препятствий на пути нет - по прямой, если препятствия есть - в обход. Рекомендуется использовать, когда надо двигаться по прямой и препятствий нет для летающих насекомых или когда не имеет значение затраченное на путь время.
- Средний слева шестиугольник с изображением стрелки и головы муравья - для указания цели нападения для обычного насекомого. Если управление происходит транспортировщиком, то после выбора этого шестиугольника, если Вы направите курсор на противника, насекомое пойдет сражаться, если на своего насекомого - то транспортировщик подойдет к насекомому и возьмет его "на борт". Если указать медицинскому муравью на своего насекомого - он будет его лечить.
- Нижний слева шестиугольник с изображением двух стрелок - для ручной прокладки пути движения насекомого. Рекомендуется использовать, когда на пути есть препятствия и имеется ограниченный лимит времени.
- Средний верхний шестиугольник с изображением взрыва - для использования исключительных свойств вонючки (извините, чтобы пукнуть). Изображение есть только для управления вонючкой. Если изображены две встречные стрелки (для летающих и прыгающих насекомых), то при выборе этого элемента насекомое меняет способ движения - пешком или наоборот. Желтый цвет стрелок в меню на изображениях правых шестиугольников свидетельствует о том, что насекомое прыгнет или полетит, красный (оранжевый) цвет стрелок - насекомое будет передвигаться пешком.
- Средний нижний шестиугольник с надписью STOP - для исключения предыдущих указаний на цель или прекращения движения насекомого. После остановки насекомого можно дать ему следующее задание.
- Верхний правый шестиугольник с изображением окружности - для увеличения (уменьшения) радиуса автоматического нападения насекомого. Рекомендуется использовать в групповом бою. После смерти противника, с которым насекомое вело бой, насекомое ищет другого врага в своем радиусе нападения и, если этот радиус велик, то насекомому проще найти себе противника.
- Средний правый шестиугольник с изображением перекрещивающихся круга и линий - для определения режимов атаки во время движения насекомого. Обычно, если на пути насекомого, которому дали команду нападать, встречается другое насекомое или бой, насекомое продолжает путь к своему, указанному ему противнику или к указанной точке. В случае, когда изображены две пересекающиеся линии, насекомое по пути движения вступает в бой с первым же насекомым, попавшим в радиус нападения.
- Нижний правый шестиугольник с изображением патронташа - для управления вооружением. При его выборе открывается дополнительное меню с изображением вооружения, которое можно выбрать. Далее необходимо навести курсор либо на точку и нажать ввод, либо на насекомого, тогда появится красная рамка - это означает, что бомба или что-то похожее будет брошена прямо на данного врага. Для летающих насекомых появится еще одно меню:
  - домик - возвратиться после сброса бомбы на место старта;
  - крестик со стрелочкой - после сброса бомбы лететь в данную точку;
  - голова муравья со стрелкой - после сброса бомбы напасть на указанного затем насекомого.

Бомбы можно сбрасывать по одной, а можно - все сразу. Для насекомых- транспортировщиков, которые в данный момент загружены другим насекомым, в этом шестиугольнике изображен багажник. При его выборе происходит разгрузка транспортировщика.

Выбрав в меню режим движения или нападения, необходимо навести курсор на точку на местности или на цель и нажать клавишу ввод. Выбрав в меню режим увеличения (уменьшения) радиуса нападения, курсором увеличить (уменьшить) радиус и нажать ввод.

## КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

M, S - переключатель музыки;
левая кнопка мыши - выбор объекта или насекомого;
пробел (в игре) - отменяет текущий приказ;
P - приостановить игру (или второго игрока в игре с другим игроком);
Tab - приостановить первого игрока в игре с другим игроком;
F1 - помощь;
1-5 - выбор вспомогательного экрана;
Ctrl + Shift - детектор бомб;
F2 - грузить новую игру;
F3 - сохранить текущую игру;
F4 - повторить ранее сыгранное сражение;
Backspace - рестарт сражения;
F9 - выбор видеорежима (VGA или SVGA);
Esc, Alt + X (Q), Ctrl + X (Q) - выход в DOS.

## ВООРУЖЕНИЕ

Динамит (динамитная шашка) -воздействует на всех насекомых, кроме куколок ,- жизненная и летная энергии уменьшаются.

Сыр - для временного паралича насекомого, не воздействует на вонючку. Энергия у насекомых не уменьшается. Место, “зараженное” запахом сыра, можно перелететь по воздуху.

Камень - воздействует на всех насекомых (единственное, что применимо к куколкам), наиболее эффективен при броске с высокого места.

Бомба - воздействует на всех насекомых, кроме куколок. Энергия попавших под воздействие бомбы насекомых уменьшается.

Скелет - уменьшается в большей степени энергия для прыжков или полета, не оказывает воздействия на куколку.

Ракета - применима только по насекомым, находящимся в полете.

## ОБЩАЯ ТАКТИКА

Не поднимайте в воздух летающих насекомых до того времени, пока они не станут необходимы, берегите их летную энергию, в воздухе они принесут пользы больше, чем на земле.

Следует запомнить, что четыре москита, одновременно напавшие на осу, побеждают ее. Пчела слабее осы. Куколка в бою один на один с тараканом проиграет, несмотря на то, что ее защита сильнее, а атакующие показатели такие же. Пять водомерок справятся с одним богомолом, если нападут одновременно.

Первым в бой бросайте насекомого с хорошей защитой, а добивать противника - насекомых с хорошими атакующими характеристиками. При групповом бое предоставляйте насекомым наибольший радиус нападения, в противном случае в общей куче можно пропустить насекомого, который просто стоит, потому что уже победил одного врага, а следующего ему не указали. При групповом бое очень хорош паук.

В том случае, когда Ваши силы много меньше, чем у противника, но в Вашем арсенале есть бомбы, отправьте муравья, чтоб завязать бой, переведите на него курсор, чтобы видеть его жизненную энергию, и перед его гибелью забросайте оставшихся в общей схватке врагов бомбами.

Если у противника есть ракеты, постарайтесь не пускать в полет своих летающих насекомых, пока не уничтожите насекомых с ракетами. Вообще, первыми надо уничтожать насекомых, имеющих вооружение. Разбойники, вступившие в бой с насекомым, имеющим бомбы, после звукового сигнала могут быть выведены из боя с украденной бомбой. К сожалению, за один раз они могут украсть не более одной бомбы.

В сражениях, где даются весьма жесткие временные рамки, от игрока требуется определенная ловкость в управлении насекомыми и наблюдательность. Ни одно насекомое не должно простаивать - как только задание им будет выполнено, необходимо тут же приостановить игру (остановить часы), чтобы дать насекомому следующее задание. В некоторых сражениях, например, в "One Small Step for a Mantis", достижение победы в сражении зависит от долей секунд.

Прыгающим насекомым в режиме дефицита времени необходимо давать максимально дальний прыжок (то есть при указании маршрута передвижения должна быть изображена только одна желтая стрелочка). В том случае, когда энергии прыжка не хватит на заданную дальность (Вы это заметите по изменившемуся цвету стрелок в левых шестиугольниках вспомогательного меню управления движением насекомого), необходимо дать указание конечной цели пути заново, изменив способ передвижения на прыжки и уменьшив при этом дальность.

Если сражение очень сложное, как, например, последнее - "Desert Storm", и сразу пройти его практически невозможно, то при частных победах на определенном этапе советуем сохранить данную игру (но только если Вы уверены, что лучше Вам не сыграть).

**СРАЖЕНИЯ**

Boot Camp 1: Dirt Simple

Наши силы: 2 муравья.

Силы противника: 1 муравей.

Это уровень для обучения. Необходимо научиться управлять своими насекомыми. Нацельте своих 2-х муравьев на одного муравья противника и запустите часы. Так как два муравья однозначно сильнее одного, битва будет выиграна Вами.

Boot Camp 2: Mad Bomber

Наши силы: 1 муравей с бомбами.

Силы противника: 3 паука.

В прямом бою Вы проиграете - у Вашего муравья меньше сил, чем даже у одного паука. Поэтому, используя ручной режим управления движением, проведите муравья мимо клея (сверху) и, когда пауки, попав в клей, собьются в одну кучу, забросайте их бомбами. Каждая бомба должна поражать одновременно трех врагов.

Boot Camp 3: Food Flight

Наши силы: 2 светлячка.

Силы противника: 1 богомол.

Необходимо захватить объекты (пищу), используя летные возможности светлячков (летают они быстрее, чем богомол ходит).

Boot Camp 4: I Got a Rock

Наши силы: муравей с 3 камнями.

Силы противника: таракан.

Если Ваш муравей сразу бросит три камня в таракана, а затем нападет на него, у него все равно не хватит сил победить. Поэтому необходимо забраться вверх на коробку и, пока таракан внизу, забросать его камнями (эффективность применения оружия больше, если его использовать с высокого места). После этого у таракана останется меньше сил, чем у муравья, и в прямом сражении он проиграет.

Boot Camp 5: Gang of Two

Наши силы: 1 кузнечик, 1 куколка.

Силы противника: 1 богомол.

Куколка первой вступает в бой, так как ее защита лучше, чем кузнечика. Когда бой завязан, вводите кузнечика с хорошими атакующими показателями.

За победу в этом уровне Вас наградят Голубой звездой и первая награда закрасуется на Вашем мундире.

Gang of Four

Наши силы: 3 муравья, 1 куколка.

Силы противника: 1 богомол.

Первой в бой вступает куколка, а затем вводите в сражение всех муравьев.

Leftovers

Наши силы: 1 паук, 1 москит, 1 муравей.

Силы противника: 1 муравей, 1 москит.

Так как наши силы больше, необходимо отправить всех наших насекомых к ближайшему объекту (оливке) и там драться до победного конца. Не забудьте москита отправить в летном режиме.

Basement Race

Наши силы: 1 водомерка, 2 водяных жука, 1 муравей.

Силы противника: 2 куколки.

Муравей и водомерка вступят в битву с одной куколкой, а сильные водяные жуки добьют. Сначала убейте одну, а затем вторую куколку.

За победу в этом сражении дают награду - коричневую медаль с отгрызанным краем.

A Crisis of Leadership

Наши силы: 1 командующий, 3 куколки.

Силы противника: 2 пчелы, 2 москита.

Куколок поставить около пирога, как можно ближе к командиру, а самого командира выдвинуть вперед, чтоб он мог закрыть место сражения своим защитным полем, обозначенным желтыми звездочками. В этом случае куколки получат дополнительные 2 единицы к ата-

кующим возможностям и 2 единицы к возможностям защиты. Проследите за этим на правом нижнем вспомогательном экране.

Cola Commation

Наши силы: 2 муравья, 1 куколка, 1 моль.

Силы противника: 2 куколки.

Всеми силами с максимальной скоростью выступить к печенью, там вступит в бой куколка, а остальные добьют противника. После смерти первой вражеской куколки вступить в бой со второй (первой на вражескую куколку должна напасть опять Ваша куколка) и добить ее всеми силами.

Basic Insink

Наши силы: 2 таракана, 2 пчелы (у каждой по 1 бомбе), 1 муравей (2 динамитные шашки), 2 муравья, 2 москита.

Силы противника: такие же, как и наши.

Нашими пчелами отбомбить их муравья с динамитными шашками, если бомба останется, сбросить на таракана. В дальнейшем битву вести, используя общую тактику.

Triple Jumpl

Наши силы: 7 муравьев, 3 кузнечика, 1 богомол.

Силы противника: такие же, как и наши.

Отправить всех на один (правый) фланг, задав перед этим максимальный радиус нападения.

Sapatula Spat

Наши силы: 2 муравья, 1 таракан, 1 куколка, 1 пчела.

Силы противника: 2 муравья, 1 таракан, 1 паук, 1 богомол.

Выдвинуть вперед таракана и куколку, пчелу отправить на паука, муравьев - помогать таракану, далее - по законам общей тактики.

Slawging Along

Наши силы: 3 муравья, 1 водомерка.

Силы противника: 1 муравей, 1 пчела.

Муравьям вручную указать путь к печенью по белому полю (чтоб быстрее дошли), водомерке - в том же направлении, но чуть правее (по прямой), чтобы она не мешалась под ногами у муравья. Всем войском напасть на пчелу, после ее гибели - на муравья.

За победу в этом сражении Вас ждет награда - восьмиконечная голубая звезда с изображением панциря посредине.

The Bread Line

Наши силы: 1 муравей (3 динамитные шашки), 7 муравьев, 1 светлячок, 2 кузнечика, 1 москит.

Силы противника: 1 пчела (2 бомбы), 1 богомол, 1 куколка, 1 таракан, 1 паук.

Бросить динамитную шашку в паука и таракана. Светлячка отправить биться с пчелой, затем в помощь светлячку ввести в бой москита. Муравьев направить на богомола, затем в помощь им ввести в бой кузнечика. Затем по очереди бить всеми силами того, кто остался, используя общие законы тактики.

Одного муравья в бой не вводить, он будет ходить вокруг хлеба и охранять его, отвлекая при этом куколку.

Bug Sandwich

Наши силы: 3 муравья, 2 пчелы, 1 кузнечик.

Силы противника: 2 куколки, 1 кузнечик, 2 муравья, 1 водяной жук, 1 паук.

Муравьев с правого фланга направить на захват объектов и отвлекать силы противника, в бой стараться не вступать. Пчелы будут нападать, кузнечиков отправляем за муравьями пешком, они должны добивать противника. Бить противника по очереди большими силами.

A Pizza the Action

Наши силы: 1 муравей (3 бомбы), 3 муравья, 1 кузнечик, 1 паук, 1 таракан.

Силы противника: 1 муравей (с бомбами), 1 муравей, 1 пчела, 1 куколка, 1 кузнечик, 1 блоха, 1 богомол.

Забросать 2-мя бомбами вражеского муравья с бомбами, оставшиеся бомбы - на богомола. Далее вести бой по общим тактическим правилам.

За победу на этом уровне Вас ждет награда - закругленный крест.

Burburger

Наши силы: 1 блоха, 1 москит (3 бомбы), 1 куколка (1 бомба), 1 прыгающий паук, 2 кузнечика.

Силы противника: 2 муравья (с ракетами), 1 командующий, 1 кузнечик, 1 таракан, 1 жук-носорог.

Выдвинуть все свои силы пешком вперед, подвести куколку с бомбой поближе, напасть, чтобы отвлечь, на муравьев с ракетами слабыми насекомыми (блохой и прыгающим пауком). Когда противники соберутся в кучу, подвести куколку. Перед смертью последнего Вашего насекомого (это будет прыгающий паук) бросить бомбу в кучу, поднять москита в воздух и сбросить еще 3 бомбы. После этого добить оставшихся насекомых, пользуясь общими правилами тактики.

Head - on

Наши силы: 2 куколки (2 бомбы у каждой), 4 кузнечика, 3 муравья, 1 таракан, 1 богомол.

Силы противника: 1 муравей (2 камня), 1 муравей (2 бомбы, 1 сыр), 3 богомола, 2 плавающих жука, 1 жук-носорог, 1 оса, 3 муравья.

Куколок с бомбами выдвинуть вперед, когда жук-носорог подойдет, бросить в него бомбы и вступить в битву. Когда бой будет начат, ввести богомола на помощь. На осу, которая прилетит, направить таракана, кузнечиков отправить к нему на помощь. Затем следить за битвой, проводить сражение по общей тактике.

Ant Eat Em

Наши силы: 2 пчелы (1 бомба у каждой), 2 муравья (1 бомба у каждого), 3 муравья, 3 таракана, 3 кузнечика, 1 богомол.

Силы противника: 2 пчелы (1 бомба у каждой), 2 куколки (1 ракета у каждой), 2 куколки, 3 таракана, 2 паука, 3 прыгающих паука.

Поднять пчелу в воздух. Когда ракеты противника будут пущены, спрятаться за тортом. После взрыва ракет обеих пчел направить на одну осу. Одного муравья (нижнего) отправить на захват объектов (отвлекать противника). У одного объекта завязать сражение. Если по окончании времени на всех объектах будут зеленые флаги, кроме одного (на нем и красный, и зеленый), Вы победили.

За этот уровень Вас наградят круглой медалью с тремя пчелами.

Who's Guarding the Food?

Наши силы: 1 муравей (4 бомбы, 4 камня, 2 скелета), 1 блоха.

Силы противника: 1 богомол, 1 кузнечик, 1 куколка, 1 вонючка.

Муравья отправить к правому пирожному, четырьмя бомбами и двумя камнями уничтожить богомола и кузнечика (бомбы - по обоим). А блоху отправьте к левому пирожному, где она должна продержаться до подхода муравья.

Counter Attack

Наши силы: 2 кузнечика, 2 москита, 2 блохи, 1 куколка (2 камня), 1 муравей (1 сыр, 1 ракета), 1 муравей.

Силы противника: 1 пчела, 1 паук, 2 прыгающих паука, 1 таракан, 1 кузнечик.

При взлете вражеской пчелы пустить ракету. Сыр бросить в левую группу. Встать поближе к углу тостера и, пользуясь общими правилами тактики, провести здесь бой.

Hold the Fries

Наши силы: 2 моли, 1 командующий, 1 куколка (2 бомбы), 3 куколки, 1 муравей (2 бомбы), 2 муравья, 2 террориста.

Силы противника: 3 богомола, 2 кузнечика, 2 командующих, 2 прыгающих паука, 2 светлячка.

Закрыть своего командующего муравьями и куколками без бомб, террористов направить на командующих противника, которых затем добить бомбами. Главное в этом сражении - сохранить своего командующего и уничтожить командующих противника.

За победу на этом уровне Вас ждет награда - медаль с носорогом.

A Just & Honorable Pizza

Наши силы: 2 моряка, 2 террориста, 4 муравья, 1 командующий, 1 кузнечик.

Силы противника: 1 богомол, 1 командующий, 1 кузнечик, 1 оса, 4 муравья.

Главное, как и в предыдущем сражении, - уничтожить вражеского и защитить своего командующего. Постепенно продвигайтесь к яблоку. Вражеского командующего проще всего уничтожить с помощью террористов.

Wak-a-Bug

Наши силы: 3 террориста, 5 водомерок, 1 жук-носорог.

Силы противника: 1 богомол, 1 таракан, 1 пчела, 1 паук, 1 водяной жук.

Моль транспортирует террориста через клей к объекту. Туда же пешком следуют две водомерки. Всех оставшихся отправить к ближайшему объекту и там, пользуясь общими правилами тактики, провести сражение.

Watter Bugged

Наши силы: 1 муравей (1 бомба, 1 сыр, 1 камень, 1 динамитная шашка), 1 муравей (4 бомбы), 4 муравья, 3 пчелы, 1 таракан, 1 командующий, 3 водяных жука, 2 моряка.

Силы противника: 8 водомерок, 2 богомола, 2 жука-носорога, 5 водяных жуков.

На левом фланге бросить сыр. Моряком транспортировать командующего на остров. Малыми силами, сдерживая врага, завязать бой. Когда силы противника соберутся в драке, бросить в богомола бомбу, динамитную шашку и камень. Всем оставшимся - на остров. Бомбы сохранить для носорогов. Бой вести по правилам общей тактики.

За победу в этом сражении Вас ждет награда - медаль с кузнечиками.

Say Your Prayeres

Наши силы: 1 муравей (1 сыр), 1 муравей, 1 блоха, 2 жука-носорога.

Силы противника: 5 богомолов.

Бросить сыр по групповой цели. По мере выхода богомолов из зоны химической атаки по очереди их уничтожать по правилам общей тактики.

Waiting for Rhino

Наши силы: 4 муравья (6камней у каждого), 1 жук-носорог.

Силы противника: 18 муравьев.

Бросать по два камня на ближайших муравьев (этого достаточно для их уничтожения). Носорог по прямой идет на помощь.

Get Me to the Oliveon Time

Наши силы: 1 муравей (2 бомбы, 1 камень), 1 водомерка, 1 водяной жук, 1 прыгающий паук, 2 моряка.

Силы противника: 1 богомол, 2 муравья, 2 блохи, 2 кузнечика.

Паук прыгает к оливке (задавать по одному полному прыжку). Муравей по суше идет на полуостров, расположенный ближе всего к пище. Все остальные тоже идут к пище. Пожертвовать кем-нибудь слабым, забросать бомбами групповую цель. Когда кузнечик подпрыгнет, паук должен перепрыгнуть на другой объект и в бой до подхода основных сил не вступать.

Wreck Room

Наши силы: 1 муравей (2 динамитных шашки, 2 камня), 2 муравья, 3 богомола, 2 таракана, 2 доктора, 3 моли.

Силы противника: 2 куколки (по 1 бомбе у каждой), 2 моли, 3 осы, 3 паука, 2 носорога.

Солдатика с бомбами отправить к домино и бросить динамитные шашки в носорога. Далее напасть на осу и паука. Оставить одного доктора у нашего объекта.

Cheese It

Наши силы: 1 муравей (2 бомбы), 1 таракан, 1 москит, 1 паук, 1 богомол.

Силы противника: 1 блоха, 1 куколка, 1 богомол, 1 жук-носорог.

Отправить на вафлю москита и бойца с бомбами. Затем всех уничтожить по очереди, пользуясь правилами общей тактики.

Rock-a-Bye Bugs

Наши силы: 1 командующий, 1 таракан, 1 моряк, 1 муравей (2 ракеты, 4 камня), 1 муравей (1 камень).

Силы противника: 1 командующий, 1 оса, 1 муравей, 1 паук, 1 жук-носорог.

Две ракеты пустить в осу, когда она взлетит. Моряком транспортировать по очереди муравья с одним камнем, затем муравья с четырьмя камнями, следом таракана и командующего. После разгрузки каждого сразу отправлять на захват пищи. Камнями забросать вражеского командующего. Последний камень - в осу. Таракана нацелить на осу, моряка - на паука, командующего - на носорога.

The Long March

Наши силы: 1 муравей (2 бомбы, 2 сыра), 3 таракана, 3 муравья, 1 вонючка, 2 разбойника, 1 доктор.

Силы противника: 2 носорога, 3 богомола, 2 куколки (по 2 бомбы у каждой), 1 куколка (5 бомб), 3 паука, 1 светлячок.

Вонючку выдвинуть в самое узкое место, там же сверху и снизу вонючки бросить сыр. Отправить всех пешком понизу вправо. Через молоко в конце должны перейти таракан и перелететь один разбойник (летную энергию хранить до самого конца). Другой разбойник во время передвижения будет отбирать бомбы у вражеских куколок. Разбойник, который переправится через молоко, должен постепенно забрать и сбросить все бомбы у куколки, которая охраняет объект. Затем напасть тараканом и с помощью разбойника добить куколку.

Air Farce

Наши силы: 4 муравья (1 ракета у каждого), 3 пчелы (1 бомба у каждой), 2 осы, 2 светлячка, 4 москита, 1 разбойник.

Силы противника: 4 осы (1 бомба у каждой), 3 пчелы, 4 москита, 2 светлячка, 3 муравья.

Ракеты нижних муравьев запустить в групповую цель - по осам. Проводить сражение по правилам общей тактики.

A Quick Snack

Наши силы: 1 куколка, 1 таракан, 1 муравей, 1 паук.

Силы противника: 1 таракан, 1 богомол, 1 жук-носорог.

Всем бить жука-носорога (первым нападает таракан). После смерти жука-носорога нацелить куколку на богомола (таракан помогает), муравья - на таракана (паук помогает). Иначе Вам не победить в этом сражении.

За победу в этой битве - медаль в виде виноградной грозди.

Meat the Enemy

Наши силы: 2 моли, 2 муравья (по два камня у каждого), 2 блохи, 1 моряк, 1 куколка (5 бомб).

Силы противника: 2 куколки, 3 муравья, 2 паука, 1 водомерка, 2 таракана.

Моль отправить на угол их объекта. Второй молью транспортировать куколку с бомбами к пище. Когда к первой моли сбегутся враги, бросить все пять бомб и захватить объект. Три камня бросить в куколку сверху, один камень - на водомерку.

Hamburger Helpless

Наши силы: 4 таракана, 5 муравьев (с динамитными шашками), 2 пчелы (4 динамитные шашки), 2 моли, 2 доктора.

Силы противника: 4 пчелы (2 динамитные шашки), 3 муравья (1 динамитная шашка), 4 таракана, 3 кузнечика, 2 паука.

Пчела летит захватывать объект противника. Остальные идут на помощь. Сражение по правилам общей тактики.

Quoth the Rhino: Bite Me

Наши силы: 9 блох.

Силы противника: 2 носорога, 1 богомол.

Одну блоху с большим радиусом нападения направить как можно выше прыжками для атаки жука-носорога. Две блохи задерживают жука-носорога в самом узком месте внизу справа. Остальные блохи собираются в одном месте, атакуют богомола одновременно. После гибели богомола всех блох, кроме одной, отправить на задержку носорогов.

Oil Be Back

Наши силы: 5 муравьев (2 бомбы), 1 моль, 2 моряка, 2 вонючки, 1 разбойник.

Силы противника: 1 муравей (1 бомба), 1 паук, 3 таракана, 1 богомол, 3 водяных жука.

Отправить вонючек в устье, забросать бомбами водяных жуков. Разбойнику забрать бомбу и сбросить на врага. Моряки транспортируют муравьев, которые забрасывают тараканов оставшимися бомбами. После уничтожения тараканов возвратиться наверх к основному сражению и помочь своим насекомым.

Cold Cut Crisis

Наши силы: 1 командующий, 4 муравья, 1 таракан, 1 кузнечик.

Силы противника: 2 богомола, 1 командующий, 1 таракан, 4 муравья, 1 кузнечик.

Главное в сражении - уничтожить командира противника. Таракан и кузнечик отправляются вправо, остальные - вперед, на захват объекта.

Для победы в этом сражении достаточно захватить два объекта (по одному очку).

Sink Stink

Наши силы: 1 муравей (2 бомбы), 2 муравья, 1 москит (1 сыр), 2 водяных жука, 1 моряк, 1 моль.

Силы противника: 2 водяных жука, 1 кузнечик, 3 водомерки, 1 моряк, 1 таракан.

Москит бросает сыр на левый угол поплавка и летит захватывать объект противника. Все остальные переправляются к своему объекту и обороняют его по правилам общей тактики.

Around or Throught

Наши силы: 8 муравьев, 3 паука, 3 таракана, 1 пчела, 2 водяных жука.

Силы противника: 2 жука-носорога, 9 муравьев, 3 таракана, 3 паука, 1 оса.

После запуска часов вражеские силы выстраиваются в линию и не нападают. Уничтожая соперников справа (слева), атаковать превосходящими силами всех по очереди.

I Think I'm Gonna Hurl

Наши силы: 1 моль, 1 муравей (4 бомбы), 1 муравей (2 сыра), 2 кузнечика.

Силы противника: 5 муравьев, 2 паука, 1 богомол, 1 жук-носорог.

Задача сражения - захватить за одну минуту объекты (на 12 очков). Транспортировать молью муравья с бомбами на блокнот и оттуда забросать всех врагов, прорывающихся к нашему объекту, бомбами. С сыром - загородить дорогу жуку-носорогу. Кузнечиков направить бить паука.

Lunch Meating

Наши силы: 2 моли, 2 таракана, 2 богомола, 2 жука-носорога.

Силы противника: 2 жука-носорога, 2 богомола, 3 таракана, 1 куколка, 1 паук.

Молью транспортировать богомолов к мостику. Всех остальных направить туда же пешком. На мостике атаковать всех по очереди, руководствуясь правилами общей тактики.

Grab Those buns

Наши силы: 3 куколки, 3 прыгающих паука, 2 осы, 2 богомола, 2 доктора.

Силы противника: 2 богомола, 3 таракана, 3 кузнечика, 4 жука-носорога.

Руководствуясь правилами общей тактики, проводить бои по мере продвижения (все идут пешком).

Too Many Wasps

Наши силы: 1 пчела (2 бомбы), 1 муравей (2 бомбы), 3 муравья, 1 жук-носорог.

Силы противника: 7 муравьев, 4 осы.

Спрятать муравья с бомбами за жука-носорога. Когда прилетит оса, жук-носорог должен вступить с ней в бой, а муравей уклониться. Остальных муравьев отправить к переходу. Когда там соберется "теплая" компания, забросать бомбами. Все осы должны погибнуть. Пчела летит захватывать объекты, уничтожая охраняющих их муравьев.

Bridge Brouhaha

Наши силы: 1 муравей (2 сыра), 6 муравьев, 2 богомола, 1 пчела, 4 москита.

Силы противника: 4 муравья, 4 таракана, 2 жука-носорога, 1 пчела, 1 оса.

Задача сражения - за четыре минуты захватить объекты (на 4 очка). Сыр бросить на тараканов у листика, пчелу направить на пчелу, когда вражеская пчела подлетит на расстояние примерно в один сантиметр до нашего москита. Всех москитов - на осу. Поднимать их в воздух постепенно с тем, чтобы они вступили в бой одновременно. Далее в сражении уничтожать всех по очереди, руководствуясь правилами общей тактики.

За это сражение Вам полагается награда в виде медали с изображением старенького муравья, теряющего свою корону.

Beat to the Punch

Наши силы: 1 моль (1 сыр), 1 кузнечик, 1 таракан, 1 светлячок, 1 блоха, 1 прыгающий паук.

Силы противника: 1 водяной жук, 1 паук, 1 богомол, 1 жук-носорог.

Все наши силы отправить против часовой стрелки. Всех вражеских насекомых убивать по очереди, руководствуясь правилами общей тактики. Моль должна сначала сбросить сыр.

Poison Pensive

Наши силы: 4 блохи, 2 таракана, 2 осы (по 2 бомбы у каждой), 1 богомол, 1 моль, 1 муравей (1 ракета).

Силы противника: 2 жука-носорога, 1 пчела (3 сыра), 1 пчела (2 бомбы), 2 осы (по 1 бомбе у каждой), 7 муравьев, 1 муравей (4 бомбы), 2 богомола.

Тараканов выдвинуть примерно на 5 миллиметров вперед - в молоко. В том же районе сбить ракетой первую осу. Тараканами добить упавших в молоко ос. Наших ос нацелить на пчел. Богомола транспортировать с помощью моли (он в молоке тонет). Далее бить всех по очереди, руководствуясь правилами общей тактики.

Picnic Pestered

Наши силы: 1 москит (2 скелета, 2 динамитных шашки).

Силы противника: 5 блох.

Подойти пешком к ближайшей оливке и дождаться поднятия флага. Затем подлететь к ближнему печенью. Когда первая блоха подойдет поближе, взлететь и бросить две динамитные шашки между блох (останутся две блохи). Лететь на возвышенность к ближайшему печенью. Когда блоха подойдет ближе, перелететь на предыдущее место. И в том месте сбросить на блох два скелета. После этого можно вступать с ними в бой.

За это сражение Вас ждет награждение медалью с изображением королевы.

Let's Eat!

Наши силы: 1 муравей (2 ракеты), 1 муравей (4 скелета), 1 таракан, 1 москит.

Силы противника: 6 светлячков.

Пустить ракеты сразу при взлете светлячков. Захватить ближайшее печенье муравьем, выпустившим ракеты, и охранять объект. Когда соберется толпа, забросать скелетами. После этого с помощью таракана добить противника.

One Small Step for a Mantis

Наши силы: 2 муравья, 1 москит (1 сыр), 1 светлячок, 1 водомерка, 1 моль, 1 вонючка.

Силы противника: 5 богомолов.

Для победы в этом уровне необходимо поднять флаги на всех объектах. Победить богомолов Вы не сможете, так как силы слишком неравные. Водомерку отправить захватывать левый передний объект. Встать она должна перед ним. Москит сбрасывает сыр примерно на

расстоянии полутора сантиметров перед левым дальним объектом, чуть левее центрального богомола, и летит захватывать левый нижний объект. Муравьи захватывают два правых объекта, причем муравей, захвативший дальний объект, должен встать перед ним. Светлячок приземляется слева внизу у второго справа объекта. Далее он захватит средние два объекта по очереди. Вонючка идет пешком к ближайшему объекту, а моль его захватывает. После этого моль транспортирует вонючку чуть правее и впереди от второго справа богомола, а сама нападает на крайнего правого богомола. Москит после захвата объекта и водомерка нападают на среднего в левой группе богомола.

Следует отметить, что все действия с насекомыми необходимо производить с минимальными временными затратами, то есть, если флаг поднялся, немедленно оставлять объект и выполнять следующее задание.

Cat Boxed In

Наши силы: 2 прыгающих паука, 2 разбойника, 1 вонючка, 3 муравья (по 1 бомбе и 1 камню у каждого), 3 муравья (1 камень у каждого).

Силы противника: 2 таракана, 2 куколки (2 бомбы и 1 ракета у каждой), 2 жука-носорога, 2 прыгающих паука, 1 светлячок.

Вонючкой зайти на спуск. Разбойников спрятать среди муравьев в середине площадки. Пауков подвести к краям (месту посадки вражеских пауков). Как только пауки вступят в бой, бросить по одному камню в каждого из вражеских пауков. Когда подлетит светлячок, всеми силами его атаковать. Пауков добить, если они к этому моменту еще живы. Вонючка использует свое оружие и вступает в бой с вражескими насекомыми. Паука направить на куколку, а разбойником забирать бомбы и сбрасывать их на врагов (желательно, на групповую цель). Тех, кто прорвался из зоны применения химического оружия, по очереди добивать превосходящими силами.

Can't Ketchup

Наши силы: 1 муравей (3 бомбы), 1 муравей (2 камня), 1 муравей, 1 моль, 4 водомерки.

Силы противника: 1 паук, 2 жука-носорога.

Дальнего муравья отправить к нашим основным силам. Насекомых выстроить в узком месте между стенкой и клеем в одну линию. Бросить камень в первого носорога, чтобы остальные вражеские насекомые его догнали. После этого забросать бомбами групповую цель и, руководствуясь правилами общей тактики, завершить сражение.

Busy Bees

Наши силы: 1 муравей (3 бомбы, 2 сыра), 1 муравей (3 бомбы, 2 камня), 1 таракан, 2 моряка, 1 куколка (4 динамитные шашки, 2 скелета), 3 москита, 1 оса.

Силы противника: 2 пчелы (2 бомбы), 2 пчелы (3 бомбы), 2 водяных жука, 3 паука.

Напасть на пчел с двумя бомбами. На одну - тремя москитами, на другую - осой. Постепенно убивать бомбами и динамитными шашками противника. Чтобы задержать паука, бросить внизу сыр. Далее в сражении руководствоваться правилами общей тактики.

Dessert Storm

Наши силы: 1 муравей (3 камня), 1 муравей (3 бомбы), 1 муравей (6 ракет), 4 кузнечика, 2 богомола, 2 жука-носорога, 1 светлячок, 2 светлячка (по 3 бомбы у каждого).

Силы противника: 7 богомолов, 6 жуков-носорогов, 6 ос, 4 таракана, 4 прыгающих паука.

Выдвинуть вперед три линии нападения. Передняя линия: по флангам расположены муравьи с бомбами и камнями, в центре - два богомола и два жука-носорога. Вторая линия - четыре кузнечика. Третья линия - все оставшиеся. Все идут пешком. Три линии необходимо выстроить перед узким проходом, который охраняет вражеский жук-носорог. Дистанция должна быть выбрана таким образом, чтобы можно было применить свое оружие. Богомола выдвигаем вперед, он вступает в бой с жуком-носорогом. К нему на помощь отправляем кузнечика прыжками. Когда энергия у богомола и кузнечика будет на грани истощения, а прыгающие пауки противника будут драться в общей куче, забросать вражеского жука-носорога и пауков бомбами, находящимися на вооружении у муравья. По правилам общей тактики уничтожить вражеских насекомых, защищающих узкий проход. Кузнечиков использовать только для добивания. Третью линию своих войск в сражение не вводить, а держать в горячем резерве. Пройти узкий проход, уничтожать всех противников по одному, пока противник не прекратит атаковать. С места не уходить, а находиться между проходом и рекой.

После первых боев, когда противник Вас уже не атакует, переместить муравья с ракетами на самый далеко выступающий край нашего берега, чуть выше того места, где находятся наши войска (примерно на уровне второй сверху осы противника). Светлячка без вооружения направить на выступ берега, находящийся между второй и третьей осами противника. Поднять светлячка в воздух и направить на объект противника. Когда первая оса начнет подниматься в воздух, развернуть светлячка в направлении, проходящем над второй осой (главная цель маневров светлячка - поднять всех ос в воздух и не вступить при этом с ними в бой).

После того, как осы взлетят, направить светлячка на наш берег, а по осам пустить ракеты. Желательно, чтобы осы упали в воду (они там утонут).

Закончив с осами, выстроить две линии нападения. Первая - сильные насекомые, сзади - светлячки и все, кто остался в живых (светлячки ходят пешком).

Обойти ров по левому флангу, уничтожая при этом всех встретившихся на пути вражеских насекомых. Светлячков с бомбами в бой не вводить. Следить за вражескими осами. При их взлете запускайте ракеты.

При подходе к объекту противника продвигайтесь постепенно, сохраняя построение своих сил. Старайтесь, чтобы вражеские насекомые нападали на Вас по одному (для этого правильно выберите маршрут продвижения). Когда оставшиеся осы ввяжутся в бой, используйте вооружение светлячков против тараканов, охраняющих объект, и жуков-носорогов.

Это финальное сражение и, если Вашего таланта полководца на него хватит, Вам дадут рыцарский крест.

# BIOFORGE

Фирма - Origin. Год выпуска 1994. Размер - 83 Mb.

"Я знаю, что они мне сделают. Они изувечат мою плоть и сделают из нее нечто нечеловеческое. Они могут полностью изменить состояние моего мозга. Но им не удастся сломить мой дух. Я детерминирован. Я клянусь каждой крупицей моей воли, что то, чем я являюсь, моя внутренняя сущность не может быть извращена или вырезана из меня. Что бы ни случилось, я останусь прежним."

## ВВЕДЕНИЕ В BIOFORGE

Bioforge - Биокузница.

В далеком будущем все заселенные людьми планеты объединены в единый мир, называемый Reticulum. Войн практически нет, наблюдается расцвет культуры и технологий.

Внутри Reticulum зарождается течение Мондитов, поставившее во главу угла детерминированную эволюцию и создание совершенного человека на основе синтеза человека и машины. Движение подвергается преследованиям и уходит в подполье.

На планете, находящейся далеко за пределами Reticulum, где некогда процветала могучая раса "чужих", Мондиты основывают археологическую базу, в пределах которой одновременно создают биологический центр по исследованиям в области конструирования суперлюдей по типу киборгов (проект AFA).

Ваш герой становится первым успешным прототипом. Однако, когда его совершенствование еще не завершено (пройдены 2 стадии из четырех), на базе происходит катастрофа и он освобождается.

Выясняя, чем Вы стали и кем Вы были, знакомясь с философией Мондитов и цивилизации "чужих", Вы будете проходить через многие препятствия на пути к спасению.

Bioforge - одна из первых интерактивных игр, где Вы становитесь участником фильма на компьютере, будучи актером первого плана.

Что-то от хитового Alone In The Dark, но несравненно выше по графике. Реальные актеры оцифрованы и помещены в рисованный интерьер, который показывается с завидной операторской изобретательностью. Реалистичное звучание, обволакивающая отстраненная музыка. Множество возможных сюжетных ходов позволяет Вам проходить Bioforge не по одному раз и навсегда утвержденному графику. Интересный сюжет, масштабная философская концепция предстают на экранах многочисленных мониторов, встречающихся по ходу игры.

Чем-то Quest, чем-то RPG, а в чем-то - Mortal Kombat, Bioforge стал одной из лучших игр 94-го года.

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ЗАПРОСЫ

Технические запросы у Bioforge достаточно значительные.

Минимум: 486DX2-50, 8 Mb RAM (5.7 Mb XMS), 420 Kb базовой памяти, VGA, мышь.

Рекомендуется: Pentium 60 или выше, 16 Mb RAM (15 Mb XMS), 500 Kb базовой памяти, MS-DOS 6.2 или выше, VESA/PCI VGA с 1 Mb VRAM, мышь.

Кроме того, сохраненные игры могут занимать на винчестере до 3 мегабайт, так что заранее рассчитывайте.

Из звуковых карт поддерживаются:

1) для звука - Sound Blaster любого вида и совместимые;

2) для музыки - те же Sound Blaster'ы, Adlib, MPU-401 General MIDI или 100% совместимые.

Далее, существует несколько версий игры. Оптимальной является 1.01 Final Release, по ней сделано данной описание. Однако существуют более ранние версии, занимающие меньший объем, а также версии, рассчитанные на запуск с CD-ROM, занимающие площадь более 100 Mb. Для последних необходим двухскоростной CD-ROM, а желателен трех-, а лучше - четырехскоростной. На двухскоростном заметно тормозит.

Для работы игре требуется, чтобы были установлены драйверы памяти. Вообще, работает с любыми, но на некоторых машинах может законфликтовать с Smartdrv.exe или с менеджером памяти типа QEMM (особенно, если тот в режиме Stealth). Оптимальная загрузка Bioforge содержится в вариантах файлов Autoexec и Config, поставляемых на диске вместе с игрой.

ДЛЯ УСТАНОВКИ И НАСТРОЙКИ Bioforge в любых версиях используйте файл INSTALL.EXE. Позволяет установить звук, а в некоторых версиях и язык общения. Если у Вас это невозможно из данного файла, то можете поменять его вручную.

Поддерживаются Английский (English), Немецкий (German) и Французский (French). Русский пока что не предусмотрен.

Чтобы изменить язык общения, с помощью любого простого текстового редактора под DOS зайдите в файл INSTALL.OPT и измените две строки соответственно первым буквам английских названий языков:

LANGUAGE = E на G или F

TEXT = D:\BIOFORGE\MONITORS\ETEXT.FLX на ...\GTEXT.FLX или ...\FTEXT.FLX (путь к данным файлам может оказаться другим).

## СТАРТ

Все начинается с того, что Вы посмотрите двадцатимегабайтный ролик о том, как Вашего героя доставляют на базу Мондитов.

Далее потребуется установить сложность поединков. Определяет то, насколько хорошо будут драться Ваши противники, насколько быстро они будут погибать под Вашими ударами и сколько ударов потребуется Вам, чтобы погибнуть. По мере того, как Вас ранят, на Hard Ваши движения будут заметно замедляться.

Выбор из трех позиций:

EASY COMBAT - Легкий поединок, для тех, кто больше любит приключения, нежели драки;

MEDIUM COMBAT - Средне-сложный, оптимальный;

HARD COMBAT - Сложный. Не стоит, так как Ваши противники будут не столько лучше драться, сколько дольше умирать.

Далее пойдет игра.

Когда Вас убьют, а это досадное недоразумение случится неоднократно, перед Вами возникнет Меню, аналогичное нажатию клавиши O во время игры.

## УПРАВЛЕНИЕ

### ДВИЖЕНИЕ И СТРЕЛЬБА

Осуществляется с помощью четырех курсорных клавиш (вперед, назад, поворот), а также Home и Page Up для поворота по дуге и End и Page Down для движения вправо/влево боком.

Можно управлять с цифрового блока клавиатуры.

Shift+8 (стрелка вверх) - бег.

Чтобы залезть на невысокую стену, просто подходите к ней вплотную и нажимайте 8. Спуститься - идите вперед к краю, пока не свалитесь (приземляться Ваш герой умеет).

Выстрел возможен только при наличии бластера. Осуществляется нажатием на клавишу <5> на цифровом блоке клавиатуры.

### ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Space - Использовать предмет, находящийся в руках; прочесть информацию на мониторах; спуститься с лестницы, открыть дверь и многое другое.

Enter - Поднять/бросить предмет.

C - Войти в режим поединка. Принимается боевая стойка; без этого драться нельзя, можно только стрелять.

### ЭКРАНЫ

I - Inventory, Доступ к предметам в сумке, местонахождение которой на обнаженном киборге визуально не опознаваемо. Два варианта:

1) Убрать предмет, находящийся у Вас в руках, в сумку. Можете набивать как угодно, вместимость не ограничена.

2) Войти в экран Inventory. Стрелки справа - для движения по списку предметов, имеющихся в наличии. Выбранный предмет подсвечивается красным цветом. Слева - его изображение. Внизу - информация о нем. Ready - приготовить предмет к использованию. Exit - выйти.

P - PIM (Personal Information Manager), Персональный Информационный Менеджер обеспечивает доступ к Inventory, Diagnostics, Journal и Options. Содержит Ваше имя:

Экспериментальная единица АП-127. Рад, если это Вам что-нибудь дает.

O - Options, Опции. Возможность подкорректировать некоторые позиции игры. Слева направо идет ряд кнопок. Пройдемся по ним по порядку:

Первая - выход в DOS.

Вторая - вызов экрана Сохранения.

Четвертая - вызов экрана Загрузки сохраненных игр.

Пятая - вернуться к игре.

Gamma - яркость изображения. <+> и <-> служат для регулирования. Save Settings - сохранить сделанные изменения, Cancel -не менять.

Credits - информация о создателях Bioforge.

И, наконец, Третья - Регулирование общения с игрой. Отдельный экран.

- Столбик слева - громкость звука, <+> - добавить звук, <-> - убавить. Кнопка рядом - общее включение/выключение звука.

- Столбик справа - громкость музыки, <+> - добавить громкость, <-> - убавить. Кнопка рядом - общее включение/выключение музыки.

- Кнопка по центру - выдача текстовых сообщений. Во время игры происходят разговоры и прочее. Если Вы знаете английский, но плохо воспринимаете на слух, включите субтитры. Правда, рассчитаны они на тех, у кого нет звуковой карты, и будут выдаваться также сообщения типа "Ящер громко рычит!".

- Save Settings - подтвердить сделанные изменения, Cancel - не менять.

D - Diagnostics, информация о состоянии Вашего здоровья и возможности лечения.

Первая полоса показывает уровень Вашего здоровья (жизни), диапазон из расчета 100%.

Вторая полоса показывает заполненность батареи питания. Как и всякий порядочный киборг, Вы питаетесь не какими-нибудь консервами, а от аккумулятора. Нажав кнопку Inactive напротив Biological Repair (биологический ремонт), Вы восстановите жизнь за счет энергии батареи.

J - Journal, Журнал. По мере прохождения игры Киборг составляет внутренний компьютерный Журнал собственных переживаний и наблюдений, довольно скупой. Он делает это, так как тяга к записям заложена в него при операции. Стрелки справа - для движения по тексту Журнала.

S - Save, Возможность сохраниться. Может быть до 9 игр-сохранений, записываются в файлы GAME1-9.IM1. Можно сохраняться в любое время, кроме случаев, когда на экране разворачивается сцена, за которой Вам дозволено только наблюдать.

Полоса цифр - номера сохраненных игр. Стрелки по бокам - движение по списку сохранений.

Чтобы сохраниться, выберите цифру (она подсветится голубым), нажмите Save, потом YES, потом в графе Enter Caption (Введите заголовок) сделайте то, что от Вас хотят, и нажмите Enter. Не трудитесь над сложными заглавиями для игр - каждый раз Вам все равно придется вводить их заново.

Cancel - Вернуться к текущей игре.

L - Load, Загрузить игру. Экран аналогичен экрану Save, только Заголовок не требуется вводить.

Q - Quit. Находясь в различных экранах, как в вышеназванных, так и в экранах различных мониторов, можно выйти тремя путями: а) нажав на Exit, б) нажав правую кнопку мыши, в) нажав на Q.

R - Посмотреть информацию о создателях игры, не прерывая игры.

Alt-X - Быстрый выход в DOS.

## ПОЕДИНОК

Как уже указывалось, для вхождения в режим поединка (Combat Mode) требуется нажать <C>.

В Режиме Поединка сохраняются возможности бега с Shift'ом, переопределяются клавиши движения Home и Page Up, остальное более-менее работает, но замедленно.

Киборг сам разворачивается лицом к противнику, поэтому не стоит его каждый раз поворачивать вручную. Если только, разумеется, он не стоит к противнику спиной. И еще замечание: если наносить удары сплошным потоком, Киборг не будет успевать развернуться.

Удары наносятся комбинацией Ctrl+клавиша движения и Alt+клавиша движения. С Ctrl - удары ногами, с Alt - удары руками и защита. Цифра 5 в любом виде обозначает выстрел.

Удары, следующие на 7, 8 и 9, обладают особой мощью, каждый такой стоит нескольких ударов с 4, 6, 1 и 3, после этих ударов противник почти всегда падает (если только это не Cyberraptor).

Ctrl+7 - Шаг вперед и удар в челюсть правой.

Ctrl+8 - Удар головой.

Ctrl+9 - Удар ногой в челюсть с разворота. Вместе с предыдущим - два сильнейших удара. Сам удар опасен, так как, пока Киборг проворачивается вокруг своей оси, его легко стукнуть, например, подставить элементарную подножку.

Ctrl+4 - Удар левой ногой в пах. Часто блокируется и сопровождается ответной комбинацией.

Ctrl+6 - Удар правой ногой в корпус. Идеальный удар. Почти всегда проходит и не приводит к встречным контратакам, так как сохраняет дистанцию. На Easy Combat им одним можно забить любого противника.

Ctrl+1 - Удар левой ногой в колено.
Ctrl+2 - Прыжок через себя (форма отступления).
Ctrl+3 - Удар правой ногой в колено.

Alt+7 - Удар левой снизу в челюсть (апперкот).
Alt+8 - Удар обеими руками из-за головы.
Alt+9 - Удар правой с размаху. Этот и предыдущий удары приобретают значительный смысл, когда у Вас в руке находится рука Кэйнана или бластер.
Alt+4 - Левой под дых.
Alt+6 - Тоже самое правой.
Alt+1 - Присесть налево.
Alt+2 - Поставить блок.
Alt+3 - Присесть направо. Учтите, приседы и блок не сохраняются, если Вы удерживаете клавиши нажатыми, Киборг все равно сразу же распрямляется.

Важнейшим дополнением к Поединку является то, что, так как удары связаны с клавишами движения, часто при ошибке в нажатии клавиш, вместо удара, Киборг поворачивается к противнику боком. В этом случае отступайте и разворачивайтесь. Можете использовать для отступления Ctrl+2.

## ПРОХОЖДЕНИЕ BIOFORGE

Данное прохождение является самым полным и правдоподобным решением из всех, опубликованных в России на настоящий период.

Прохождение для удобства разбито на этапы под отдельными заголовками, придуманными авторами данного описания.

Краткий пересказ текстов, встречающихся на экранах мониторов, приведен отдельно следом за Прохождением. Если Вы хотите пройти Bioforge своими силами (что, в принципе, почти возможно, если играть пару месяцев по 2-3 часа ежедневно), но, не зная английского, хотите знать побольше о сюжете, Вам понравится такой распорядок.

### INTRO

Корабль запрашивает разрешение на посадку. В запросе указано на нахождение на борту пленника.

Корабль получает разрешение сесть. На посадочной площадке пленника забирают солдаты службы безопасности.

Следующий кадр - Мастаба оперирует его.

Здание базы Daedalus разбито на 4 этажа (уровня). Вы начинаете игру на 2-м уровне.

### 2 УРОВЕНЬ

4 кельи

Вы очнулись в келье на койке от сотрясения базы, похожем на землетрясение. Перед Вами возникает медицинский робот, приказывающий Вам оставаться на койке. Поскольку Вы этого не делаете, он будет стараться впрыснуть Вам некую субстанцию, вызывающую паралич; если он преуспеет, позже Вы очнетесь и все пойдет по новой.

Ваши действия: Войдите в Режим Поединка (С). Робота нельзя просто так уничтожить, поэтому ударами затолкайте его в силовой барьер, закрывающий выход из кельи. Одновременно со взрывом Вы услышите вопль. Это Кэйнан неудачно попытался вылезти из своей кельи: силовые барьеры отрезали ему руку.

Выйдите из Режима Поединка. Подберите Logbook. Это записная книжка; Space - прочесть ее содержимое (в самом начале мы привели перевод этого текста, благо, он весьма короток). Уберите Logbook в сумку (I) и подберите кусок мяса (не убирайте его).

Система подачи электроэнергии повреждена, поэтому силовые барьеры то гаснут, то появляются. Удерживая Shift, пробегите через них, когда они погаснут.

Вы оказались в широком коридоре. В конце коридора - огромная металлическая дверь, по бокам - входы в 4 кельи. Ваша - третья (номер написан на стене у входа).

Идите в направлении двери. Подойдя к ней вплотную, нажмите Space. Киборг частично раздвинет створки, но потом справа на панели проскользнут искры и этим все кончится. Чтобы открыть панель, надо что-нибудь острое.

Идите к келье номер 1. В ней находится синий полукиборг (его зовут Caynan), встречающий Вас сообщением о том, что если Вы пришли за вилкой, то Вы будете жестоко разочарованы. У входа лежит его рука, отрезанная силовыми полями. Подберите ее, это Ваше первое оружие.

Барьеры вспыхивают и гаснут с двумя интервалами. Первый - короткий, второй-длинный. Подождите, пока будет длинный, и вбегите в клетку.

Положите перед Кэйнаном кусок мяса, который держите в руке (нажмите Enter) и отойдите. Кэйнан подберет мясо и отправится его поедать. За это время подберите Caynan's Logbook, Fork (вилку) и Photo (фотографию девушки). А теперь два варианта: не собирая предметов, сразу напасть на Кэйнана, пока тот стоит к Вам спиной и поедает мясо, или же, собрав предметы, попытаться, уворачиваясь от доевшего мясо Кэйнана, выбежать из его кельи в длинный промежуток силовых барьеров. Учтите, Кэйнан, хоть и однорукий, а драться умеет.

Прочтите Caynan's Logbook. Там находится код для открывания двери. Если Вы играете в Bioforge Final Release, то можете не читать - он равен 43221. В какой-то CD-версии он равен 3313311331 224432242432244.

С вилкой в руке подойдите к панели у двери и откройте ее (Space). Еще раз нажмите Space, и перед Вами предстанет экран панели. Нумерация кружков исчисляется слева направо. Введите код.

Еще раз раздвиньте створки двери.

<u>Guard's Room (Комната Охраны)</u>

Прослушайте диалог компьютерной системы контроля базы и Мастабы (главный "злодей", начальник базы, по совместительству хирург, глава проекта AFA, прооперировавший Вас). Компьютерная система контроля докладывает ему о Вашем побеге. Мастаба относится к этому спокойно и полагает, что Вы неопасны.

Влево от входа на дальней стене находится кнопка. Если Вам надоели повторяющиеся сообщения о том, что реактор номер 3 скоро взорвется, выключите ее.

Поднимитесь по лестнице к пяти экранам на стене.

Отключите силовые барьеры в 4 келье (первый экран слева).

Отключить - нажать Off. 1 и 2 - позиции камеры внутри кельи.

Возвращайтесь в коридор, идите в келью 4.

Подберите Dane's Logbook, найдите код доступа Кэйнана (пятизначное число). Каждый раз оно разное, поэтому Вам придется отыскивать его самим.

Подберите флейту, поиграйте на ней. К прохождению игры флейта не имеет никакого отношения; Ваше умение играть на ней означает, что Ваша память, как того и добивался Мастаба, стерта (конкретнее читайте в сюжетном разделе).

Возвращайтесь в Комнату Охраны.

Бросьте руку Кэйнана на пол на открытом месте.

Зайдите в закуток управления, где на столе 2 телевизора и пульт (в конце стола). Подойдите ко второму, включите.

Перед Вами - монитор Maintenance (Содержание). Стрелки слева - движение по тексту сообщений. Двигайтесь вниз. Трижды загорится кнопка Repair (Починить), трижды нажмите ее. Карта, которую Вы видите, - карта 2 уровня.

Подойдите к пульту. Он служит для управления медицинским роботом, находящимся в келье номер 4 (Вы мимо него проходили).

Manual - переключение медробота в режим ручного управления. Automatic - автоматический режим. Медицинский робот, которого Вы разбили в начале игры, пребывал в автоматическом режиме.

Стрелками отбуксируйте медробота в Комнату Охраны. Значки вверху слева направо: взять предмет, произвести инъекцию, отпустить предмет. Выберите первый, чтобы взять с пола руку Кэйнана. Поставьте медробота перед телевизором на стене около двери в Общий Коридор 2 Уровня (закрытая большая дверь).

Подойдите к первому монитору на столе. Это экран Personnel - Персонал; Command - списки командного персонала; Scientific - научный состав; Security - охрана. Напротив имен указано местонахождение людей в настоящий момент: Evacuated - эвакуированы, Deceased - мертвы. Access - код доступа на выход из Комнаты Охраны в Общий Коридор. Введите число, почерпнутое из Dane's Logbook (код доступа Кэйнана). Если медробот установлен правильно, появится сообщение "Guard -Caynan - activated. Insufficient weight to open the door".

Идите к пульту. Заставьте медробота бросить руку так, чтобы Вы могли ее взять. Медробот больше Вам не потребуется.

Берите руку и идите к телевизору на стене, который на самом деле - контрольное устройство, срабатывающее на отпечаток ладони. Приложите ладонь руки Кэйнана к устройству. Откроется дверь в Общий Коридор.

<u>Общий Коридор</u>

Войдя в коридор, Вы услышите шаги чего-то большого. Это мощный робот охраны, курсирующий по Коридору. Драться с ним бесполезно. Как в анекдоте, он приказывает Вам

остановиться, иначе будет стрелять, после чего стреляет независимо от того, стоите Вы или пытаетесь убежать. Особенно, если стоите. Прикончив Вас, он вызывает медицинский персонал (для похорон, наверно).

Ваша задача: пробежать до середины коридора, где находится дверь в лифт, и забежать в альков перед ней. Робот реагирует только на то, что происходит непосредственно в Коридоре, до прочего ему нет дела.

Когда робот минует Вас, бегите в конец коридора и в проход направо.

Криогенный зал

Справа от входа ( по правую руку от киборга) находится экран на стене - Cryogenics System (Криогенная Система). Chamber - Камера. 4 камеры. Третья пустая.

Chamber 1 - Cyberraptor (Киборг-Рэптор). Помесь хищника с компьютерной системой. Жрет все, притом вечно голодный. Съел несколько охранников, а также, что гораздо важнее, растение, обладавшее способностью к регенерации, при этом перенял его возможности. По причине дурного нрава, всем надоел и был заморожен. Рассказываю подробно, потому что вскоре Вам с ним драться.

Идите в дальний конец зала. Нажмите кнопку. В полу откроется люк, в нем лестница. Переборите искушение по ней спуститься, а если не сможете - сначала сохранитесь. Потому что там обосновалось существо метров 10 высотой, с хвостом скорпиона и клешнями краба. Вам с ним даже подраться не дадут...

Открутите вентиль неподалеку от кнопки, в люк хлынет светло-изумрудная жидкость. Зазвучит сообщение: "Камера 1 становится нестабильной. Пожалуйста, исправьте."

Идите к монитору и посмотрите текст про Cyberraptor в Chamber 1.

Как только температура начнет повышаться, Cyberraptor выпрыгнет из камеры в зал и нападет на Вас. Мутузьте его, пока он не начнет булькать и ошалело оглядываться вокруг. Он ненадолго, пока идет процесс регенерации, рухнет без сознания; бегите к вентилю и завинтите его; потом закройте люк. К тому времени он очнется и снова нападет на Вас.

Использует 3 приема: удар хвостом с разворота, укус пастью и удар когтями лапы. Периодически ревет, задравши голову, в такие моменты используйте Ctrl+7.

Когда Вы вырубите его во второй раз, он уляжется на закрытый люк. Быстро, пока лапы Cyberraptor не начали подрагивать, нажмите кнопку открытия люка, чтобы он свалился вниз. Учтите, как только он зашевелится, люк уже не откроется.

Провалившись вниз, Cyberraptor устроит бучу с тем вторым монстром. Залейте их криогеном, открутив вентиль. Через пять секунд грохот и рев стихнут; завинтите вентиль и спускайтесь вниз.

Келья 2

Внизу Вашим глазам представится зрелище из двух замороженных зверюг. Идите по мостку в трубу, в трубе - пока не доберетесь до тройной развилки. Тут - как в сказке про Илью Муромца- если пойдете налево или прямо, выпадете в смертоносное открытое пространство ночного Daedalus (название планеты). Направо - попадете в келью 2, силовое поле которой не отключалось из Комнаты Охраны.

В келье 2 Вас встретит невесть что там делающий охранник (предположительно, прячется от того, с крабьими клешнями). Убейте его и подберите бластер.

Прыгайте обратно в отверстие в полу, оттуда по трубе, вверх по лестнице, через криогенный зал к роботу в коридоре. Теперь у Вас оружие, которым Вы, в принципе, можете его убить, однако, эта ситуация - одна из тех, когда стоит проявить себя пацифистом.

Бегите к лифту, пока робот находится в другом конце коридора. Если считаете, что не успеете (там еще надо кнопку нажать), дайте ему дойти до Вас и, как обычно, приказать остановиться. Отступите в Криогенный Зал и ждите 10-15 секунд. Когда Вы снова выйдете, робот как раз будет разворачиваться. Прогулочным шагом двигайтесь следом за ним - он Вас не заметит.

Кнопка, открывающая створки лифта, находится справа в Коридоре у входа в альков лифта. Дальняя панель на стене лифта - панель выбора этажа- довольно необычная: в форме упрощенных карт этажей. Нижние два этажа недоступны.

Езжайте на 1 уровень.

Сразу оговорюсь, что раньше Вы не могли ехать ни на 1, ни на какой другой уровень, так как при входе на каждый необходимо применить бластер, которого у Вас не было.

## 1 УРОВЕНЬ

Башня

Вам необходимо возобладать с помощью бластера аж над 6-ю небольшими, но стреляющими роботами, охраняющими выход. Впрочем, это не так уж и сложно.

В лифте до того, как откроются створки (они открываются сзади Вас), встаньте у левой стены неподалеку от тех створок, которые будут открываться. Задача - роботы не должны Вас заметить.

Выстрелы бластера отражаются от прозрачного купола башни, в которой Вы оказались, и от стенок лифта. Сбейте первых двух роботов напрямую или рикошетом- как получится- из лифта. Роботы “умирают” со второго попадания.

Выйдите на порог (но не дальше) лифта и прямыми попаданиями сбейте еще двух роботов (там есть позиция, когда они Вас еще не видят, а Вы уже можете по ним стрелять).

Далее, рикошетом уничтожьте одного из роботов, засевших по бокам от лифта в коридорах. Легче уничтожается (неизвестно, почему) тот, который по левую руку от киборга, когда тот выходит из лифта.

Последний робот не важен. Бегите по свободному коридору в противоположный конец башни. Там Вы увидите зенитку и человека, кричащего: "Нет!" -и трусливо закрывающегося от Вас руками.

С этого момента Вы - на часах. Два космических истребителя собираются взорвать башню. Вам надо успеть сбить их из зенитки до того, как они преуспеют в своем коварном замысле.

Наградите Роланда (так зовут трусливого зенитчика) несколькими затрещинами. Примерно на пятой затрещине он согласится сделать то, к чему Вы, оказывается, его принуждали, и включит зенитку. Подойдите к зенитке, около нее нажмите Space и приготовьтесь стрелять (5).

Сбейте первый истребитель, еще раз нажмите Space, чтобы снова взяться за гашетку, и сбейте второй.

Роланда можете убить, можете оставить в покое - он не представляет опасности. Возвращайтесь в лифт и езжайте на 3 уровень.

**3 УРОВЕНЬ**

Общий Коридор

В Коридоре стоит робот-монстр по типу того, от которого Вы бегали на 2 уровне. Встаньте у стены, чтобы он Вас не видел, и уничтожьте его четырьмя выстрелами. Это несложно.

Мимо шестигранной двери, ведущей к 3-му Реактору, двигайтесь ко второй от лифта двери (слева).

Операционная

Как только Вы зайдете туда, Мастаба возьмет над Вами контроль с помощью устройства, управляющего компьютером Вашего мозга. К слову, команды этого устройства зашифрованы в звуки флейты, которые слышны только Вам, так как проецируются непосредственно в Ваш мозг.

Перед Вами - первая из сцен, когда идет действие, за которым Вы можете только наблюдать.

На операционном столе, который Вы уже видели на стартовом ролике, предварявшем Bioforge, лежит Dane. Мастаба держит в руках пульт управления Вами. Он говорит (вкратце) следующее:

-Ты не узнаешь меня, но мы встречались. Я - твой создатель. Я сделал тебя таким, каким ты стал.

Мастаба по рации вызывает охранника, добавляя, что это не тревога. Когда охранница приходит, он говорит, что все нормально (это по поводу Вас) и что она нужна ему для демонстрации.

Вы получаете сигнал по рации и, повинуясь, стреляете охраннице в спину.

Мастаба:

-Ты - идеальный инструмент, сверхсильный, без моральной ответственности, бунтовщик в своей жизни. Ты первый, он (показывая на Дэйна) - второй и станет таким, какой ты сейчас.

Тут Дэйн хрипит: "Никогда!" - выхватывает пульт у Мастабы и расплющивает в кулаке. Вы падаете без сознания, Мастаба бежит, думая, что импульс, полетевший в Вашу голову при разрушении пульта, убил Вас. При этом он прихватывает с собой Ваш бластер.

Итак, Вы очнулись. Подберите лечащее устройство, лежащее на полу. На четырех мониторах на стене - одна и та же информация, а именно: полная документация проекта AFA (о ней - в разделе о сюжете). Можете в разделе Case Histories - Bio Data посмотреть фотографии Кэйнана и Дэйна, когда они были людьми. Полезного там ничего нет.

Подойдите к изголовью Дэйна - он избавит Вас от моральной ответственности и попросит убить его, сказав, что не хочет становиться таким чудовищем, каким является Ваша персона. После чего, по правую руку от Дэйна, из отсека под синим экраном извлеките батарею (это убьет Дэйна) и замените на ту, которая вставлена в Вас и должна уже была бы поизноситься после всяких киборгрэпторов.

Можете, пока Дэйн жив, показать ему фото девушки (его невесты) и спросить его, кто она. Правда, он только отвернется.

Возвращайтесь в коридор и двигайтесь в противоположный от лифта конец.

Зал Управления

(еще раз напомним, что мы используем условные названия).

Охранник, стоящий на помосте, заявит Вам: “Вы убили всех нас!". На самом деле он принимает Вас за одного типа, с которым Вам скоро предстоит встретиться. Правда, разубедить его Вам не удастся.

Убейте охранника. Возьмите его Guard's Logbook. В ней - ключ к замку на выход из базы к посадочной площадке.

На помосте первый монитор содержит Код Доступа к Реактору (Reactor Access Code). Запомните это число (каждый раз оно новое; число трехзначное).

Чисто информационно расскажем о мониторах в этом помещении (их целых 12).

О первом Мониторе мы только что говорили. В нем - информация о реакторе.

Второй Монитор- Maintenance, типа того, что был в Комнате Охраны на 2 уровне. Содержит, кроме всего прочего, карту этого уровня. Чинить ничего не требуется.

Первый монитор внизу - управление тележкой. Скоро потребуется.

Второй - Информация о реакторе. Сообщается, что весь основной персонал на корабле #2 покинул базу в направлении Гелиоса. Резонен вопрос, где корабль #1 (Вам предстоит увидеть его в конце игры - на нем отчалит Мастаба)? Третий - Философия Мондитов (изложена в разделе Сюжет).

Четвертый - Информация как на втором мониторе.

Пятый - Исследования Доктора Эшер (в Сюжете).

Шестой - Карта, на которой показана база, храм чужих и кислотное озеро. В принципе, абсолютно не нужна, но взглянуть для общей ориентации стоит.

Седьмой - Отчетный календарь. Информация о причинах эвакуации базы.

Внизу находятся еще три последних монитора. Содержат одинаковую информацию о космическом истребителе "Икарус". Отсюда Вы можете узнать, что "Икарус" работает от батареи (как и Вы), но емкостью не менее 360 единиц. Важно.

С этого момента и до того, как Вы поедете на следующий уровень, нет четкого сценария Ваших действий. Мы предлагаем оптимальную, на наш взгляд, последовательность.

Ваши действия: на помосте зайдите на площадку стального цвета (в дальнем углу). Автоматическая система наденет на Вас скафандр.

Спускайтесь вниз по лестнице и еще раз вниз к мониторам "Икаруса". Наберите Icarus Access (Доступ к Икарусу). Платформа, на которой Вы стоите, опустится вниз и Вы окажетесь в Ангаре.

Ангар "Икаруса".

Охранник у истребителя запросит указаний Мастабы. Тот прикажет ему любой ценой не подпустить Вас к кораблю.

Убейте охранника. Заберите у него передатчик.

С этого момента Вы будете слышать различные переговоры, идущие на 17-й частоте. Периодически с Вами будет связываться Мастаба, убеждая сдаться (дескать, он Вас спасет; скорее всего, не лжет, но проверять это Вам не придется). В настоящий же момент Доктор Эшер интенсивно просит помощи у кого-нибудь, кто может помочь ей. Не обращайте внимания, все в свое время.

Подберите Alien Cube, лежащий около корабля. На носу корабля находится синяя батарея. Ее мощность - где-то 100 единиц из 500 возможных, вместо 360 необходимых для взлета. Если нужно, можете ее также использовать.

Встаньте на платформу, Вас автоматически поднимет обратно. Подойдите к монитору управления тележкой (сама она стоит в углу справа от двери, как входишь).

Управление аналогично управлению медроботом. Кнопки вверху - поднять/опустить груз. Не понадобятся.

Выводите тележку в Коридор мимо охранника, который в Коридоре, мимо Операционной в дверь 3-го Реактора. Дверь откроется автоматически. По проходу к следующей - тоже откроется автоматически.

Направьте тележку на существо, стоящее перед выходом (это робот). Тележка и робот рухнут в пропасть.

Выходите в общий Коридор

Реактор #3

В коридоре убейте охранника-негра, цель - завладеть его бластером. Он не стреляет по Вам, так как Вы в скафандре, и думает, что Вы - свой. Когда Вы нападаете на него, он тупо полагает, что Вы рехнулись.

Идите к Реактору (в первую от лифта дверь). Перед Вами дверь автоматически не откроется, Вы не тележка, поэтому нажмите кнопку. Пройдите через плазмовый коридор (если бы Вы были без скафандра, то нестерпимый жар убил бы Вас).

А дальше - первым делом сохранитесь.

Перед Вами, как только Вы вошли, кнопка открытия двери, через которую Вы вошли, и следующая кнопка - включение моста через "пропасть". Столб лавы в так называемой пропасти - реактор. По другую сторону "пропасти" - Чужак, представитель местной цивилизации, по вине которого база эвакуирована, а реактор готовится взлететь на воздух. Чужак отличается тем, что неуязвим для бластеров плюс обладает манией крота: копает все, что может. Он перебил половину персонала базы, а также довел реактор до взрывоопасного состояния.

Стреляйте по нему, пока не попадете. Это не убьет его, но разозлит.

По мосту бегите к системе управления реактором (и к Чужаку). Ваша основная задача - отключить ее, чтобы Реактор не взорвался.

Система Управления Реактором представляет собою два рубильника в человеческий рост на стенах вправо и влево от Вас, когда Вы вбегаете с моста на площадку, и сам пульт управления в центре (перед Вами).

Чужак находится слева и немедленно начинает приближаться к Вам с негуманными намерениями. Опустите рубильник, который находится справа (в принципе, не важно, можете левый, но там Чужак), и бегите обратно на мост. Не пробуйте отключить второй рубильник - Чужак тогда убежит по мосту и проделает с Вами то, что Вы собираетесь сейчас проделать с ним.

А собираетесь Вы сделать вот что: бегите по мосту назад к кнопке выключения моста. Разозленный Вашими выстрелами (!) и Вашими происками около рубильника, Чужак последует за Вами. Выключите мост, и он рухнет в "пропасть".

Включайте мост и снова бегите к Системе Управления. Как только Вы вступаете на мост, Вы - на часах. У Вас 30 секунд. Если бы Вы заблаговременно не опустили один рубильник, времени бы не хватило.

Вырубите второй рубильник, войдите в пульт по центру (вверху находится таймер), введите Код Реактора, который прочли в Зале Управления на первом мониторе на помосте, и нажмите Power Button. Реактор из столба лавы превратится в симпатичный желтый шарик. Правда, база все равно через некоторое время взорвется, но это - уже позже.

Выходите в Общий Коридор, идите в лифт и езжайте на 4 уровень.

**4 УРОВЕНЬ**

Сохраняйтесь, потому что, едва войдя в коридор, Вам придется один на один драться с Роботом-Охранником типа того, от которого Вы бегали на 2 уровне. Он выйдет Вам навстречу.

Убивается с четырех выстрелов. Стреляет по одному снаряду, но как только первый раз попадает в Вас, сразу выпускает пять снарядов и ....

Ваша задача - выстрелить по нему, увернуться от его снаряда (например, нажав Page Up и Home) и выпустить по нему подряд еще три (во всяком случае, на Easy Combat этого достаточно).

Пройдите в противоположный конец коридора и вспомните о том охраннике, которого Вы убили на помосте. В Guard's Logbook находится комбинация, которую нужно выставить, чтобы открыть замок. Вообще же, комбинация простая: надо, чтобы были зажжены все квадратики, кроме того, который в центре. Как этого добиться - непонятно, но каждый раз получается.

**СНАРУЖИ**

Общие перемещения

По высокотемпературному коридору выходите на свежий воздух планеты Daedalus, к посадочной площадке для космических кораблей малых размеров. Сразу и до завершения игры возьмите себе на заметку: воздух планеты опасен для здоровья (смерть за 3 секунды), поэтому снаружи можно находиться только в скафандре или в специальном зеркальном костюме чужих, который Вам достанется позже.

Двигайтесь направо к малому лифту. На саму посадочную площадку не ходите - там нечего делать плюс там несколько роботов, которые Вас невзлюбят с первого взгляда.

Кнопка открывания дверей лифта - слева. Заходите в лифт.

Как только выйдете, бегите вперед и ни в коем случае не останавливайтесь. Вам предстоит бежать через шеренгу роботов, похожих на тех , которых Вы глушили рикошетом на 1 уровне в башне. Только здесь их больше и бороться с ними бесполезно.

Когда дальше по прямой бежать станет некуда, Вы увидите два куба, уходящих в мутную зеленую жидкость, которая является кислотным озером (плавать по нему не рекомендуется).

Когда Вы окажетесь на нижнем кубе, снаряды роботов перестанут представлять для Вас опасность.

Приготовьте Alien Cube. Используйте его, чтобы перелететь по нескольким платформам к нагромождению кубических структур. Карабкайтесь по ним к разбитому космическому кораблю. Один раз Вам при этом придется воспользоваться кубом.

Разбитый корабль

Мы не проверяли, но, судя по всему, это один из тех, кого Вы подбили в свое время из башни.

Когда Вы будете подходить к нему, Вам покажут короткий ролик о том, как кислотное чудовище (Acid Beast) поднимается из вод озера. Более того, если Вы забежите под крыло корабля, Вы сможете увидеть его воочию; а если Вы подбежите поближе, то сможете наблюдать, как оно Вас швырнет метров на 50 в воды озера (фатально).

Войдите вовнутрь корабля. В углу напротив входа подберите лечащее устройство. Теперь у Вас 2 таких устройства. Старайтесь до встречи с доктор Эшер не израсходовать их полностью. В принципе, их и израсходовать-то сложно, но мало ли...

Пройдите через весь корабль. Когда повернете назад, откроется дверь и появится капитан корабля. Состоится небольшой диалог, где Вы предложите ему перейти на Вашу сторо-

ну, а он откажется. Он вооружен. Поэтому начните поединок с выстрела. Вы не можете убить его - он в бластеронепроницаемом жилете. Однако это не даст ему выстрелить в Вас (Ваш скафандр пробиваем). От выстрела он согнется, это даст Вам мгновение, чтобы приблизиться к нему на шаг. Этого достаточно, чтобы начать поединок. Если приблизитесь на два шага, он может успеть нанести удар раньше Вас.

Когда разделаетесь с ним, возьмите его карту (он показал Вам ее во время диалога) и нажмите Space. Это откроет дверь.

Настал черед чудовища. На стене находится монитор. Port и Address не нужны. У Вас 3 ракеты, на цифрах 1, 2 и 3. Четвертая отсутствует (лежит у входа в корабль). В кадре - чудовище.

Нажмите 1. Загорится огонек напротив единички внизу. Нажмите Fire, и ракета улетит и рванет в стороне от чудовища, не причинив ему никакого вреда. Однако чудовище зарекомендует себя любопытным и потащится выяснять, в чем дело. Зарядите вторую ракету и выстрелите, когда оно окончательно остановится.

Выбросите свой бластер и возьмите оружие, оставшееся от капитана. Киборг классифицирует его как "Big Gun" ("Большое Ружье"). Это более мощное оружие, однако, в нем всего несколько патронов, поэтому не стреляйте "для апробирования". Поверьте, оно полностью работоспособно.

У входа в корабль лежит ракета. Оставьте "Big Gun" где-нибудь на видном месте, изготовьте Alien Cube, перешагните через ракету и поставьте киборга лицом к Вам, спиной к ракете. Сохранитесь.

Марафонский забег

Нажмите Space. Киборг опустится перед ракетой на колени и открутит боеголовку. Далее он ошарашено заявит: "Это бомба!", после чего у Вас будет полторы минуты на то, чтобы положить бомбу у входа в город пришельцев (местоположение: если, выйдя из малого лифта и пробежав через шеренгу роботов, не спрыгивать на блоки, а свернуть направо, то Вы пробежите мимо нее).

Времени хватает впритык. Правда, с первого и второго раза, скорее всего, не получится.

Пулей бегите под крыло космолета, выскакивайте на платформу, поближе к воде, и летите через озеро к следующей. Там сдвиньтесь на пару шагов вправо (на правую руку от киборга), пробегите по спине каменной черепахи, по низкой платформе, влезьте на куб слева и сразу жмите Space; влезайте на куб, на следующий и снова сразу жмите Space; снова сдвиньтесь на два шага вправо, влезайте на куб, поворачивайте направо и бегите через конвой роботов к туннелю (вход будет слева); пробегите туннель до конца; нажмите <I>, чтобы убрать Alien Cube, кладите бомбу у металлической двери... После чего разворачивайтесь и еще быстрее дуйте обратно, потому что, если все верно, у Вас остается меньше 10 секунд на то, чтобы выскочить из туннеля, в противном случае взрывная волна сбросит Вас в кислотное озеро.

Вернитесь за "Большим ружьем", возвращайтесь в туннель и идите в камеру, где с Вас будет снят скафандр. Вы - в помещении археологических раскопок города чужих.

## ГОРОД ЧУЖИХ

Некрополь

Направо по коридору в зал, являющийся усыпальницей чужих. Там, проломив стену под потолком, на Вас нападет Ваш старый приятель, которого Вы не так давно сбросили в "пропасть" Реактора #3. Деритесь с ним, пока он не убежит.

Подойдите к створкам черного цвета, из-под которых исходит синий свет. Встаньте посередине между ними и откройте одну.

Нажмите еще раз Space и перед Вами окажется головоломка.

Перед Вами 4 ромба, напоминающие грани кубика-рубика. Шесть серых подушек внизу - смещение рядов. Цель в том, чтобы нижний ромб полностью повторял верхний. Решив эту головоломку, Вы получите Талисман Чужих.

Вернитесь в первый зал. Направо от выхода из туннеля находится подсвеченная синим цветом труба. Около трубы лежит женщина, над которой завис некий робот, похожий на летающую осьминожку. Рядом с ними, недовольно оглядываясь в Вашу сторону, в трубу забирается Ваш приятель Чужак.

Женщина - доктор Эшер. Робот - посланный Мастабой убийца. Уничтожьте осьминожку (взорвется, когда погибнет). Используйте на Эшер лечащее устройство. Она даст Вам Переводчик с “чужачьего” языка на английский и со словами: "Дай мне отдохнуть,"- направит Вас в Храм Чужих.

Храм Чужих

Возвращайтесь к нагромождениям кубов. Спускайтесь прежним путем до воды, однако, теперь поверните вправо. Дальше разберетесь.

В храме находятся три каменные глыбы, по одной у каждой стены, испещренные иероглифами, на которых находится масса информации о цивилизации чужих, ныне угасшей (читайте в разделе Сюжет). Чтобы прочесть текст, надо встать напротив глыбы (но не совсем

вплотную) и использовать переводчик. Scan - просканировать, Translate - перевести.

Никакой полезной для прохождения информации эти панели не содержат.

Возвращайтесь к доктор Эшер.

Комбинаторская

Переговорите с Эшер (она поручит Вам внедряться в стан чужих) и используйте Alien Talisman, чтобы проникнуть в туннель. Кажется, разговор состоит из двух частей и надо дважды нажать Space, чтобы дослушать ее речь до конца.

Вы попадете в зал, куда выходит 8 туннелей. Четыре находятся внизу, четыре - в недосягаемости наверху. Из одного, который внизу, Вы приходите.

В центре - устройство включения туннелей, похожее на кладку кирпичей. Подключитесь к нему.

Если условно пронумеровать кнопки, получим следующее:

```
    1
  2   3
4   5   6
  7   8
    9
```

Цифра 5 исполняет функции чего-то типа Enter, для правильной комбинации, при этом пятерка подсвечивается. Наберите комбинацию 4-9-6 и нажмите 5. Сохранитесь и идите в зажегшийся туннель.

Gen

Вы окажетесь в зале с алмазным огнем по центру. Вам надо в туннель напротив того, из которого Вас вынесло. Развернитесь лицом к туннелю, из которого появились; когда Вас поднесет к отверстию туннеля напротив, стреляйте. Отдача от выстрела должна закинуть Вас в туннель. Если не получится, перезагружайтесь и пробуйте заново, иначе Вас еще долго там будет носить.

Далее Вам предстоит сразиться с ... - догадайтесь с кем. Должен Вас обрадовать, это последний бой.

Чужак будет ждать Вас по другую сторону зала, пол которого покрыт фрамугами. Двигайтесь по перекрытиям, иначе провалитесь и будете долго лететь.

Когда Чужак упадет, подберите Reflective Cube, который останется лежать у прозрачной двери, и нажмите Space. На Вас появится что-то типа герметичной тонкой оболочки, отражающей свет. В ней Вы сможете пройти через прозрачную дверь.

Слева - очередной монитор. Содержит следующую шараду. Правда, на этот раз легкую. Надо заполнить все пустое пространство сотов. Управление - с помощью азимута снизу справа. Восемь направлений движения. Хитрость в том, что каждый раз все кнопки азимута переопределяются на 180 градусов. Допустим, если Вы хотите двинуться вверх-влево-вправо-вверх, надо нажать вверх-вправо-вправо-вниз.

Когда решите шараду, появится Gen - лидер/познаватель расы чужих, о котором было упомянуто в настенных манускриптах в Храме Чужих.

Gen сообщает следующие вещи. Во-первых, реактор скоро уничтожит окружающий мир. Во-вторых, Вам надо очистить Кольцо Гравитации от обломков и открыть его, после чего спасаться самому. В-третьих, сообщает разные интересные вещи о Вашем новоприобретенном скафандре (читайте в разделе Предметный Каталог о Reflective Cube).В-четвертых, он дает Вам батарею.

Gen уходит. Незамедлительно замените свою батарею на новую. Новая заполнена на 500%. Не расходуйте больше 1/4. Если останется меньше 360%, игру станет невозможно выиграть - "Икарус" не взлетит.

Возвращайтесь через прозрачную дверь, мимо лежащего Чужака в туннель, из которого пришли, но прежде, чем войти в него, выключите Reflective Cube.

Вы снова в зале со сверкающим алмазом. В этот раз Вам придется полетать, прежде чем представится возможность выстрелить. Вам снова надо в туннель напротив. Где-то на пятый раз (примерно) Вас пронесет совсем рядом с отверстием, но недостаточно; следующий раз - когда надо стрелять.

Gravity Ring (Кольцо Гравитации)

На “жужжачьей” панели управления туннелями наберите 3-4 и затем 5. Войдите в зажегшийся туннель.

Вы попадете к Кольцу Гравитации. В воздухе носятся каменные обломки. Периодически они будут сшибать Вас, и Вам придется перезагружаться.

На стене - огромное кольцо, напоминающее мельницу. Его надо открыть, так как "Икарус" полетит через него.

И снова - шарада.

У кольца 6 рядов (состоит из шести кругов). На полу перед Вами - 6 панелей-стрелок. Панели двигают круги. Чтобы нажать ча панель, надо на нее встать.

Первая панель двигает внутренний круг.

Вторая - второй и пятый круги.

Третья - третий круг.

Четвертая - четвертый и первый.

Пятая - Пятый.

Шестая - Шестой и третий.

Каждый круг имеет символ, по бокам от которого горят две желтых полоски. Надо, чтобы все полоски были выстроены вертикально друг под другом внизу. Представьте себе луч, исходящий из центра кольца вертикально вниз, - именно так они должны быть выстроены.

Выровняйте сначала четные кольца, потом нечетные. Если б не метеориты, ничего сложного в этом бы не было.

Кольцо откроется, осколки исчезнут. Возвращайтесь в туннель.

Храм Чужих

Теперь введите код 3-4-9 и нажмите, как обычно, 5. Зажжется последний оставшийся туннель. Однако залезть в него Вам не удастся.

Справа от туннеля - очередное настенное образование из кирпичей. Отложите "Big Gun" и подключитесь к нему. Вы увидите Храм Чужих. В нем - двое матросов (имеется в виду, космического флота, не морских матросов). Справа на экране - два квадрата.

Нажмите верхний квадрат, чтобы поднять сферу в центре храма. Матросы запаникуют и свяжутся с Мастабой для получения указаний, что делать. Он прикажет им проверить, в чем там дело.

Когда один из матросов заглянет в отверстие в полу, нажмите нижний квадрат. Сфера опустится и придавит матроса. Потом снова поднимите сферу.

Второй матрос крикнет "Fire in the hole!" и кинет в отверстие гранату.

Граната упадет около Вас. Возьмите ее и швырните обратно в туннель (напротив входа в туннель нажмите Space). Вы услышите предсмертный крик второго матроса.

Облачайтесь в Reflective Cube, берите "Big Gun" и выходите на поверхность. Осторожнее, когда будете подключать Reflective Cube: киборг может решить, что Вы приказываете ему идти в туннель, и вылетит на открытый воздух без защиты. Поэтому для включения Reflective Cube отойдите от входа в туннель.

Дальше наступает финальная стадия.

## ФИНАЛЬНАЯ СТАДИЯ

Reflective Cube делает Вас не пробиваемым для выстрелов бластеров.

Используя Alien Cube, когда необходимо, по кубическим нагромождениям, выбирайтесь на дорожку, ведущую через строй роботов.

Правда, самих роботов уже нет. Эвакуация базы завершается, всех отключили. Если Вы потом спуститесь на 2 уровень, где маршировал тот робот, от которого Вы бегали, то Вы его также не обнаружите.

У входа в туннель, ведущий в Город Чужих, Вам встретится первый матрос (всего их будет четверо). Он будет стрелять по Вам, но безрезультатно. Убейте его, двигайтесь дальше по дорожке вдоль кислотного озера.

В арке перед двумя кубами убейте второго матроса.

Бегите, прижимаясь к скале. По Вам будет стрелять орудие с космического корабля. Сам снаряд Вам не опасен, но он может сшибить Вас в воду озера.

На этом корабле улетает Мастаба. Он обратится к Вам в последний раз, обзовет Вас еще одним неудавшимся экспериментом и, издеваясь, сообщит, что реактор скоро взорвется, а доктор Эшер будет следующим его пациентом (для проекта AFA, имеется в виду).

После чего корабль с Мастабой на борту отчалит.

Бегите в малый лифт, оттуда ко входу на базу. На входе Вас встретит третий матрос. У него возьмите Marine's Logbook. В ней - секрет замка, впускающего на базу.

Идея в следующем: должны гореть нижняя и верхняя полосы.

Идите в лифт. Езжайте на 3 уровень. В конце коридора убейте последнего, четвертого, матроса. Идите в Контрольный зал (кстати, там должны быть раскиданы оставшиеся от Вашего прошлого пребывания батареи).

Езжайте к "Икарусу". На носу "Икаруса" находится (если Вы ее ранее не вынули) слабая батарея. Замените ее на ту, которую Вам дал Gen.

Подойдите к лесенке в кабину и нажмите Space.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Киборг забирается в кабину "Икаруса". "Икарус" пролетает через Гравитационное Кольцо, по пути к нему присоединяются три корабля с остатками расы чужих.

Четыре корабля устремляются в открытый космос, а позади них взрывается планета Daedalus, или Phyxx, как ее называли сами чужие.

Самое интересное заключается в том, что Мондиты не побеждены, Мастаба собирается продолжить свои эксперименты, планета так и так взорвалась, и все, чего Вы добились, - это спаслись сами и заодно помогли расе чужих. Впрочем, и это немало.

В итоге, все довольны.

## СЮЖЕТ

Нет возможности приводить все тексты, встречающиеся на экранах мониторов по ходу игры, так как на это не хватило бы всего издания. Нет также возможности привести их да-

же в сокращенном виде - все равно это будет слишком много. Поэтому ниже представлен краткий пересказ важнейших для понимания сюжета игры текстов.

Тексты рассматриваются в привязке к мониторам, с которых считаны, по мере возникновения их в игре.

**CAYNAN'S LOGBOOK**

Записи Кэйнана, сделанные им в период нахождения в келье 1.

Кэйнан надеется, что друзья проявят к нему сострадание, но скоро понимает, что они расценивают его, как предателя, и жаждут мести. Кэйнан узнает, что его отдают Мастабе, которого он считает мясником и психом.

Кэйнана готовят к оперированию. Он пытается сопротивляться инъекциям, но безуспешно. Кэйнан уверен, что им не удастся сломить его. Его оперируют.

В келью приносят еду, но он не голоден. К нему приставляют медробота: если он пробует встать с койки, медробот впрыскивает ему парализующий препарат.

Его череп раскалывается от боли. Он хочет спать, но не может.

Мастаба заходит проведать его и выглядит удрученным: операция прошла неудачно.

Кэйнан слышит странный вибрирующий звук. Ему требуется целый час, чтобы осознать, что звук исходит изнутри его головы.

Кожа всего его тела начинает нестерпимо чесаться. Он чешет себя до крови. Которые сутки не может заснуть.

Боль прекращается, а кожа приобретает синий цвет. Кэйнану это нравится, он всегда любил синий цвет. Он перечитывает этот журнал и уже не уверен, что это все написал он.

Ему начинает нравиться ситуация. Все воспоминания стерты из его головы. Он чувствует освобождение.

Кэйнан полагает медробота своей матерью, а отцом - Мастабу. Мать не дает ему вставать с койки, и однажды в приступе ярости он убивает ее. Одумавшись, он расценивает свой шаг как тяжелейшее преступление, в котором исповедывается пришедшим охранникам. Те смеются, но в наказание забирают у него еду. И забывают вилку, словно издеваясь.

Кэйнан приходит к убеждению, что он - тюремщик всех остальных и что они безнадежно пытаются сбежать в его мир. Но не могут, потому что он хорошо их охраняет.

Кэйнан перестает понимать человеческую речь. Приводим последние его записи:

"Охочусь за червем".

"Вакуум".

Наборы букв.

**DANE'S LOGBOOK**

Электронная записная книжка младшего лейтенанта Мартика Дэйна с торгового корабля содружества Reticulum.

В компьютерные системы корабля попадает вирус, и прыжок в гиперпространство оказывается неправильно рассчитан. Двигатели отказывают, корабль выныривает из гиперпространства в неизвестном космосе. Не рассчитывая на успех, корабль посылает сигналы бедствия, на которые неожиданно приходит ответ.

На следующий день на них нападают два истребителя. Корабль сбивает один, но теряет способность обороняться. Солдаты со второго истребителя высаживаются на корабле.

В команде 27 человек, 24 погибают, трое, а среди них Дэйн, попадают в плен. Их корабль разграблен и взорван.

Дэйн попадает на базу на планете Daedalus, мир вне содружества Reticulum. Он узнает, что начальник базы - хирург. Раса - Мондиты. Видимо, появление корабля было расценено как угроза безопасности Daedalus, чье положение засекречено.

Все трое пленных признаны годными для экспериментов. Им делаются инъекции. У одного это вызывает галлюцинации, доводящие его почти до безумия. В один из дней он вырывает себе глаза. Второй испытывает невероятную боль, заставляющую его в агонии лежать на полу. У Дэйна инъекции приводят к абсолютному спокойствию и отрешенности.

Дэйн постоянно думает о своей невесте, на которой он должен был жениться по возвращении на родную планету. Ее зовут Launa. У него есть ее фото.

Первого из троих убивают как не прошедшего предварительные тесты. Второй умирает на операционном столе. Настает очередь Дэйна. Мастаба в первый раз оперирует его.

Кэйнан, офицер службы безопасности, решает помочь Дэйну бежать и сам хочет бежать вместе с ним. Он достает бластер и сообщает свой личный код доступа. Попытка побега оказывается неудачной. Дэйна избивают до полусмерти. Кэйнан попадает в такую же келью, в какой содержится Дэйн.

Последние мысли Дэйна перед тем, как его забирают на повторное оперирование, связаны с Лауной.

**МОНИТОРЫ В ОПЕРАЦИОННОЙ**

Информация о проекте AFA, записанная самолично Мастабой.

Существо, близкое к совершенству, способное к размножению, оснащенное полным набором кибернетики, ходячий арсенал, способный действовать в нормальной человеческой

среде, не будучи опознанным. Это - первые шаги Мондитов в направлении управляемой эволюции.

Проект AFA включает в себя 4 стадии развития кандидатов.

I стадия. В свою очередь состоит из двух этапов.

1) Создается полностью интегрированный кибернетический организм (сокращенно - киборг). Нужен метаболизм, способный выдерживать экстремальные химические и хирургические эксперименты (в этом суть тестов Дэйна и его товарищей). Генерируются суперчеловеческие сила, выносливость и быстрота реакции.

2) Вторая линия исследований - расширение ранее развитой техники генетического инжениринга параллельно с продолжением проекта ABA (Биологически-Выращенные Убийцы).

II стадия. Полное стирание памяти. Крайне деликатная процедура. На этой стадии субъект, находясь в стрессовом и дезориентированном состоянии, наиболее опасен и трудноуправляем. Для индикации достигнутого уровня успеха субъекту может быть имплантирована временная бессонница.

III стадия. Кандидат переводится на другую базу Мондитов, где проходит широкомасштабную программу подготовки, начиная с обучения владению любым оружием и заканчивая изучением философии Мондитов.

IV стадия. Полный физический и электронный камуфляж всех протезов, пластическая хирургия и установление новой индивидуальности.

Если операции окажутся успешными, Daedalus, благодаря полной изоляции и факту, что Reticulum'у неизвестно о его существовании, станет конструкторским центром для всех будущих AFA кандидатов.

Из 260 первично отобранных кандидатов первичные тесты смогли пройти только 13 человек.

Мать Мастабы была флейтисткой в оркестре, и его детство связано с воспоминаниями о ее игре. Мастаба вмонтировал кандидатам II стадии ANA-Доплер чип, в котором биологические инструкции прописаны в виде отрывков из ее любимых композиций. Если стирание памяти прошло успешно, кандидаты становятся способны играть на флейте.

На данном мониторе много текста, однако, хотелось бы выделить еще только один фрагмент: на Daedalus найдено насекомое, откладывающее личинки под кожу млекопитающих, где личинки развиваются (требуются влага и тепло, которые на сухом холодном Daedalus нельзя найти более нигде). Мастаба поставил эксперименты с этими насекомыми над людьми. Человеческая плоть справлялась с ними, но кожа при этом приобретала синий цвет.

**МОНИТОР В КОМНАТЕ УПРАВЛЕНИЯ**

Философия расы Мондитов в изложении основателя этой философии, человека по имени Scolamesh Astradraya Namdangmaren.

Мондиты должны, по его идее, стать третьим, улучшенным вариантом, синтезировавшем в себе эволюцию человека и эволюцию порождаемых им машин. Сама эволюция должна стать орудием, которое новая раса должна осознанно направлять на себя, видоизменяя себя.

При этом эволюция должна быть максимально ускорена, превращена в высокоорганизованный управляемый компьютер.

В каждом человеке подсознательно заложено стремление к самоуничтожению. Каждый безнадежно стремится к облитерации (забвению, гибели), за которой следует возрождение в новой форме. В подобном совершенном мире в таком случае каждый из нас оказывается заменен этой новой формой.

Кибернетическим конструированием и генной инженерией можно создать идеального человека.

Плоть - одно из главных зол, так как может умирать. Единственное возможное решение для плоти - смерть. Мы должны отвергнуть плоть.

Мы живем в обществе с ненатуральной предубежденной эстетикой, препятствующей развитию общества.

Reticulum притворяется, что все культуры для него равны, но он отвергает естественное превосходство культуры Мондитов. Reticulum подвергает Мондитов массовым преследованиям.

Цель - последовательное реконструирование наших тел и окружающей среды.

Высшая форма философии - математика.

**МОНИТОР В КОМНАТЕ УПРАВЛЕНИЯ**

Доктор Eden Esher и археологическая миссия в руинах на Daedalus.

Ранее на Daedalus существовала мощная цивилизация. Анализ со спутника выявил гигантскую подземную конструкцию - предположительно, город чужих.

Предпринимаются активные попытки проникнуть в подземный город; долгое время они терпят неудачу.

В кислотном озере, около которого основана база, появляется огромное Кислотное Чудовище. Каждые несколько дней оно, привлеченное огнями лагеря археологов, приближа-

ется к экспедиции. Его отгоняют выстрелами бластеров, которые хотя и не вредят ему, но вынуждают уйти.

Эшер испытывает стыд по поводу того, что ей приходится работать на одной базе с Мондитами и, в особенности, с Мастабой. Она абсолютно не одобряет их хирургических экспериментов, однако археология стоит для нее на первом месте.

Найден Храм Чужих. Попытки подкопаться под сферу, лежащую в центре пола Храма Чужих, не увенчиваются успехом. В Храме найдены настенные рукописи, которые удается перевести.

Наконец, удается проникнуть в Некрополь Чужих. В гробнице обнаруживают чужого, пролежавшего там тысячи лет. Предполагается, что он мертв, однако вскоре чужой начинает подавать признаки жизни. Чужак бежит.

**МОНИТОР В КОМНАТЕ УПРАВЛЕНИЯ**

Mission Calendar.

В космосе космический корабль людей обнаруживает дрейфующий корабль чужой цивилизации. На нем найдено 8 чужих, чьи тела пробыли в космосе 100 тысяч лет.

Одного из них переносят на корабль людей, где тот внезапно оживает.

Подобно кроту, он копает насквозь через сооружения корабля. Его невозможно убить и от него не возможно спрятаться, потому что нет препятствия, сквозь которое он не мог проникнуть.

Чужой убивает всю команду корабля. Капитан, последний оставшийся в живых, взрывает оба корабля.

Мондиты находят останки кораблей, вскрывают черный ящик на корабле людей, откуда получают эту информацию. Вычисляется планета, с которой пришел корабль пришельцев. На планету посылается археологическая экспедиция.

На планете, названной Daedalus, основывается база, на которой, параллельно археологическим раскопкам, которые ведет доктор Эшер, обосновывается Мастаба, начавший в отдалении от Reticulum реализовывать проект AFA.

Археологи, ценой неимоверных усилий и даже человеческих жертв, проникают в Некрополь Чужих, где находят чужого. Его переносят на базы в лаборатории, где тот оживает, бежит и начинает копать базу во всех направлениях. Часть персонала базы погибает.

Наконец Чужак повреждает Реактор #3 и база эвакуируется.

**ХРАМ ЧУЖИХ, 3 СТЕНЫ**

Информация с трех стен Храма. Чужие называют свою планету Phyxx. Видимо, правильный исторический порядок стен - первая, третья, вторая.

1 стена. Он был Первый Повелитель-Познаватель, и мы знали его под именем Gen. Благодаря ему, цивилизация покорила планету и достигла звезд. Он покоится в сердце этого места, чтобы однажды принести своей расе еще больший дар.

2 стена. Был Северный Город. То был прекрасный рай, плававший над землей, лидеры/познаватели и Рабочие/Солдаты жили и работали в мире.

В 14-й территориальной войне с Океаническим городом Северный город был разрушен.

Второй Северный Город был построен на месте прежнего, но под землей.

Народ хотел мира. Но лидеры/покровители были диктаторами и войны продолжались. Пал Океанический Город. Цивилизация погибала. Наконец, Рабочие/Солдаты низвергли лидеров/познавателей и решили, что, когда все вокруг пытаются убить друг друга, стоит дождаться лучших времен, погрузившись в сон.

3 стена. Vid, Второй Повелитель-Познаватель, разделил классы Phyxx на лидеров/познавателей и Рабочих/Солдат. Vid позволил реконструировать свои физические тела. Под руководством Vid'a цивилизация достигла порядка и стабильности.

На этом вся необходимая информация заканчивается. Еще раз подчеркиваем, что представлен краткий выборочный пересказ основных, на наш взгляд, текстов.

## ПРЕДМЕТНЫЙ КАТАЛОГ

**ПЕРВАЯ ЧАСТЬ КАТАЛОГА** - электронные записные книжки. За время прохождения Вы найдете 5 таких книжек.

Logbook. Слова Вашего героя перед тем, как он был подвергнут превращению.

Caynan's Logbook. Краткий пересказ содержимого - в разделе Сюжет. Содержит Код для открытия двери в комнату охраны.

Dane's Logbook. Краткий пересказ содержимого - в разделе Сюжет. Ближе к концу содержит Код Доступа Кэйнана. Требуется, чтобы открыть дверь в Общий Коридор.

Guard's Logbook. Содержит конфигурацию замка для выхода с базы к посадочной площадке.

Marine's Logbook. Содержит конфигурацию замка для возвращения с посадочной площадки на базу.

**ВТОРАЯ ЧАСТЬ КАТАЛОГА** - предметы, которые могут быть включены в Inventory, за исключением электронных записных книжек. Перечислены в порядке их появления в игре, если проходить ее по нашему сценарию.

Meat. Кусок мяса. Сухое мясо, примерно 73-х часовой давности. Вес 27 гр. Экземпляр выказывает признаки сильной порчи.

Требуется для отвлечения Кэйнана.

Fork. Утварь, служащая для еды: вилка. Состав: обычный сплав стали. Вес 8 гр. Утварь антисанитарна.

Требуется, чтобы открыть панель двери, ведущей в комнату охраны.

Photo. Напечатанная двухмерная репродукция трехмерно записанного визуального образа. Объект: человеческая женская особь, примерно 21 года.

Фото Лауны, невесты Дэйна.

Flute. Полый перфорированный металлический цилиндр. Основное использование: музыкальный инструмент. Специфическая категория: флейта.

Healing Device. Лекарство: для внешнего применения только. Генокситин: болеутоляющее, антисептик, поддержка иммунной системы, метаболический стимулятор. Контейнер рассчитан максимально на 5 доз.

1 доза излечивает примерно на 25%. За время игры Вы найдете 2 таких контейнера.

Walkie-Talkie. Переносная рация: переговорное устройство. Передающий модуль сломан, принимающий исправен. Установлен на частоту 17. Полностью заряжен.

По рации с Вами будет связываться, в основном, Мастаба. Также доктор Эшер, просящая о помощи.

Alien Cube. Куб неизвестного происхождения. Состоит из инертного цезия и не идентифицированного жидкого состава. Испещрен необычными знаками. Излучает слабую радиацию, примерно 8 rkj.

Служит для перелетов на короткие дистанции.

Key Device. Стандартный военный прибор внутренних систем безопасности, передатчик кода: до 3.000.000.000 возможных комбинаций.

Нужен, чтобы открыть дверь, из которой вышел капитан.

Alien Talisman. Состоит из высокопроводящего кремния и неизвестной субстанции. Витиевато окантован закругленными гранями. Вес 9 гр. Излучает слабую радиацию, примерно 5 rkj.

Послужит единожды для открывания прохода в туннель чужих.

Alien Language Translator. Стандартный археологический прибор такой-то модели. Содержит мультилингвистический софт, имеет встроенный оптический сенсор и внутреннее записывающее устройство.

Reflective Cube. Необычный плотный куб. Состав поверхности не может быть определен из-за отражающего поля, обволакивающего куб. Гиперфазовая дисперсная модель, питающаяся от внутреннего источника. Излучает радиацию, 20 rkj.

Во-первых, использует Вашу энергию и энергию Вашего оружия, когда на Вас надет. Во-вторых, позволяет находиться на открытом воздухе планеты, выдерживает жар плазмополя. В-третьих, отражает снаряды бластеров и даже орудий корабля. Но удары пропускает.

Не ограничивает применения лечащего устройства, позволяет заменять батарею. Кроме всего прочего, позволит пройти через прозрачную дверь к месту встречи с Gen'ом.

**ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ КАТАЛОГА** - предметы, не включаемые в Inventory. Вы не можете держать в руках более одного такого предмета за раз.

Caynan's Arm. Рука Кэйнана, отрезанная силовыми полями. Первое время будет служить Вам оружием. Кроме того, с ее помощью Вы откроете дверь в Общий Коридор.

Blaster. Бластер, оружие, стреляющее дисковидными лазерными лучами. Не пробивает скафандры матросов (красного цвета), неопасно для Reflective Cube, для Чужака, для Кислотного Чудовища. Его снаряды способны отражаться от некоторых стен, в том числе от стенок лифта.

За время игры Вам повстречается множество бластеров. Первый Вы найдете в келье 2.

Battery. Батарея, 100% заполненность. Коричневого цвета. источник подпитки для киборга. В игре фигурирует 2 таких батареи: одна установлена изначально, другая поступит от Дэйна.

Blue Battery. Батарея на 500% синего цвета. В игре фигурирует 2 таких батареи: одна может быть снята с носовой части "Икаруса" (заполнена на пятую часть), вторая будет получена от Gen'a. С первой можете делать все, что угодно, с помощью второй Вы покидаете планету.

Big Gun. "Большое ружье", более мощный вариант бластера. Забирается у капитана разбитого корабля.

Bomb. Боеголовка с ракеты от разбитого корабля. Взрывается через полторы минуты после того, как отвинчена.

Grenade. Граната, брошенная матросом в Храме Чужих.

Скафандр. Одевается/снимается с помощью специальных устройств-камер, которых в игре встречается два. Позволяет находиться на открытом воздухе планеты, выдерживает жар плазмополя. Проницаем для снарядов бластеров. Позволяет менять батарею.

## СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

Самое первое и важнейшее правило: экраны Diagnostics, Journal, Inventory, Options и Pim отнюдь не приостанавливают игры, и Вас вполне могут убить, пока Вы пытаетесь себя вылечить. Приостанавливают экраны сохранения и загрузки.

Когда Вы читаете информацию мониторов, Вы также открыты для нападения.

Советы тем, кто хочет пройти игру сам, без раздела Прохождение:

1) Не бойтесь нажимать Space на всем, что встречаете.

2) Не забывайте, что электронные записные книжки и мониторы часто содержат коды и секреты замков.

Общие советы:

1) Хотя это и долго (7-15 секунд), почаще сохраняйтесь. Игра богата сюрпризами. Пробуйте ходы, не обозначенные в Прохождении: игра отлично выполнена графически и всегда интересно, что с Вами сделают, если Вы пойдете "не тем" путем.

2) Хотя Вас все время убеждают, что "сейчас все взорвется" и надо спешить, "на часах" за время игры Вы находитесь только трижды: Нападение кораблей на Башню, Реактор #3 и Марафонский забег. Эпизод с гранатой не считаем.

3) За время игры Вам придется схватиться врукопашную с 10 людьми, с Cyberraptor, а также с двумя большими роботами в Общих Коридорах, шестью роботами поменьше в башне и роботом-убийцей около Эшер. Ну и, разумеется, три раза Вы встречаетесь с Чужаком.

Батарей у Вас за игру на 400 процентов подзарядки плюс 2 лечащих устройства еще примерно на 200%.

4) Советы по поединку следующие: Ваш противник всегда наносит более сильные удары, несмотря на то, что Вы - киборг, а он, чаще всего, человек. Когда Вы или Ваш противник ранены, скорость ударов замедляется, а сила уменьшается. Еще пара советов - в разделе информации о клавишах Режима Поединка.

5) Если английский Вам не чужд, задумайтесь над смыслом философии Мондитов. Авторы литературной части Bioforge попытались рассмотреть будущее нашей с Вами цивилизации в ситуации, когда машины будут продолжать развиваться. Возможность и аспекты добровольного единения человека и компьютера - достаточно оригинальная концепция, которая в наше время все больше начинает казаться актуальной.

На этом все.

# COLONIZATION

Фирма - MicroProse. Год выпуска 1994

### ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ

386SX или лучше VGA, DOS 5.0 или выше, "мышка". Желательно иметь звуковые карты типа Sound Blaster (для более мощных впечатлений).

"Colonization" (COL) - одно из последних произведений Сида Мейера, блестящего программиста, произведшего на свет божий такие знаменитые игры, как "Pirates", "Railroad Tycoon", "Civilization" и многие другие.

Грубо говоря, "COL" - это некоторое объединение "Civilization" (CIV) и "Railroad Tycoon" (RRT). Как и в "CIV", Вы создаете свою нацию, начинающую нелегкий путь к независимости на неизвестной местности. Естественно, вместе с Вами будут принимать участие в обживании Новых Земель и конкурирующие страны. Также, как и в "RRT", Вы развиваетесь территориально и экономически, устанавливаете торговые маршруты и перерабатываете исходное сырье в товары народного потребления.

COL - довольно разноплановая игра, которая предоставляет игроку огромное количество вариантов развития сюжета. Оптимальное использование природных ресурсов и свойств местности, удовлетворение запросов и потребностей Ваших поселений - самый лучший способ удачного развития игры.

В игре принимает участие один человек. Ваши конкуренты управляются компьютером.

### НАЧАЛО ИГРЫ

Вы начинаете игру приблизительно в 1500 году и можете выбрать два типа игровой среды: Новый Мир (т.е. историческая Америка) или мир, созданный по случайному закону.

Вы можете выбрать принадлежность к одному из четырех государств: Англии, Франции, Испании или Голландии. Причем каждое из государств обладает определенными особенностями:

• Голландия - ведение торговых операций. При большом товарообороте цена на товары наиболее стабильны. В отличие от остальных наций, она получает в начале игры торговый корабль с четырьмя грузовыми отсеками (у остальных - каравелла с двумя отсеками);

• Англия - религиозные преследования протестантов привели к более мощному оттоку переселенцев в Новый Свет;

• Испания - получает бонус в 50 % при ведении боевых действий с индейскими племенами;

• Франция - лучше других стран ладит с местными аборигенами. Напряженность в отношениях с индейцами растет в два раза медленнее, чем у конкурентов.

Одним из основных плюсов игр, созданных Сидом Мейером, является то, что существует несколько способов найти "путь к победе", более одной области, развивая которую Вы можете добиться значительных успехов. Например, в CIV имелись три пути: Вы должны были заниматься военными кампаниями, усиленным проведением каких-либо исследований или развивать инфраструктуру городов. Эти три пути иногда дополняли друг друга, а иногда противоречили один другому. Аналогично в RRT есть два пути - создавать свою железнодорожную сеть и делать упор на фондовом рынке. В COL имеется как минимум ПЯТЬ таких путей:

• формирование экономики городов;

• проведение различных исследований и военных кампаний для того, чтобы отвоевать значительный кусок Нового Мира;

• развитие международных отношений;

• развитие местных ландшафтов и ресурсов;

• развитие при помощи "родительской" страны для того, чтобы в конечном итоге объявить Независимость от нее.

Кратко остановимся на описании каждого из вариантов развития.

Во-первых, Вы должны принять решение: где высадить первых колонистов и заложить первый город - столицу будущего государства. Иногда лучшей идеей является путешествие вдоль побережья в поисках более-менее привлекательного места, на которое "поставят ногу" Ваши первые завоеватели. В некоторых случаях это может уберечь Вас от неверного шага - высадки и организации поселения на безлюдном, неплодородном месте или крошечном островке.

Один из основных советов: высаживайте своих колонистов на тех местах, которые располагают некоторыми специальными ресурсами. Они обозначены на игровой карте символами: сосны, серебро, руда и др. Это будет способствовать более эффективному и быстрому развитию Вашего поселения. Возможно, в момент высадки на побережье Вы сразу повстречаете местное индейское племя. Разумеется, нет смысла сразу вести против них боевые действия не зависимо от того, большое это племя или маленькое.

Прежде всего изучите местность в районе высадки Вашего десанта.

Следующее немаловажное решение, которое Вы должны принять на первых шагах игры, - это определить число городов, которые необходимо создать после первой высадки. Сразу два города, расположенных невдалеке друг от друга, или один с населением в две единицы.

Рекомендуется организовать сразу два поселения. На более сложных уровнях игры Ваши соперники, управляемые компьютером, развиваются более быстрыми темпами и получают неплохие промышленные премии. Чтобы не отстать от них в развитии, лучше поставить два города.

Ваше естественное желание - захватить побольше территории. Но не забывайте, что, чем больше городов Вы построите, тем сложнее будет наладить правильное развитие поселений.

К тому же, стоит помнить, что на ранних стадиях игры нет особой нужды обращать внимание на оборону, т.к. соперники не будут враждебно относиться к Вам (если сами не захотите испытать свою судьбу в баталиях). Так что иметь на первых порах несколько слабеньких городков довольно безопасно.

Также хочется обратить внимание на то, что при игре на высших уровнях сложности первоначально Ваш кошелек совершенно пуст. Основная задача - как можно быстрее произвести товар на продажу и вступить в торговые отношения со своей страной-попечителем. Только так Вы сможете выйти из финансового кризиса. Поэтому лучше иметь два города, чтобы произвести вдвое больше товара на экспорт в Европу. Учтите, что, имея один город с двумя отрядами колонистов, Вы будете вынуждены один отряд поставить на выращивание продуктов питания и тем самым сразу снизите скорость своего развития и замедлите наполнение казны деньгами.

Что бы Вы ни делали, не устанавливайте первые города вдалеке от побережья. Нарушив это правило, Вы лишаете свой флот возможности подойти к причалу поселения и взять экспортный товар на борт. Это усложнит и замедлит доставку товаров в Европу и, следовательно, также не будет способствовать быстрому заработку.

Для того, чтобы доставлять товары в портовые поселения из городов, расположенных в глубине континента, Вам потребуются повозки. На их строительство, естественно, необходимо и время, и ресурсы. Кроме того, для эффективного использования повозок нужны дороги. Это тоже затраты. При строительстве дорог необходимо обращать внимание на то, что,

если на пути попадутся индейские поселения, могут возникнуть некоторые осложнения с коренным населением. Спасением от них (осложнений) служит советник по имени Peter Minuit, которого необходимо вызвать из Европы. Он позволит по-хорошему договариваться и поддерживать дружественные отношения с племенами.

Выгоду от установки поселений с одним отрядом колонистов (только на первом этапе игры) Вы почувствуете довольно быстро - особенно, если рядом с городом расположено какое-то природное месторождение. Самый лучший пример - колонист, занимающийся разработкой и добычей серебряной руды. Таким образом, Вы достаточно быстро и честно сможете сколотить необходимый капитал для производства нужных закупок и найма колонистов в Европе. По мере возможности меняйте на рабочих местах простых колонистов на мастеров. Выгода - увеличение производительности выбранного продукта, как минимум, в два раза.

## ФОРМИРОВАНИЕ ЭКОНОМИКИ

Также, как и в CIV, Вы можете создавать города. Но если там этим занимались только специальные отряды поселенцев - settlers, то в COL это могут делать практически любые подразделения колонистов.

Как только Вы основали новый город, сразу решите, как он должен развиваться. Для этого Вы вызываете "городской экран", на первый взгляд очень напоминающий картинку из CIV. В пределах городской черты могут работать как свободные колонисты, так и мастера в какой-либо специальности. По Вашему указанию городские жители могут заниматься строительством какого-нибудь определенного сооружения или формирования (завод по переработке древесины, военное подразделение, церковь и т.д.). В городе на каждом месте производства можно закрепить не более трех колонистов.

Сначала это кажется более простым занятием, нежели в CIV, где Ваш народ мог работать на площади в 24 квадрата (5*5-1). В данной игре радиус рабочего места вокруг города равен 1, что дает Вам право выбрать для работ только 8 квадратов (3*3-1). Но не обольщайтесь. Как показала практика, организовать работу на таких малых площадях довольно сложно.

В COL существует не менее семи вариантов обработки площади: организация фермерства для производства пищи, разработка месторождения руды или серебра, вырубка леса, добыча мехов и т.д. Однако правильность организации труда усложняется еще двумя факторами. Некоторые квадраты, подобно CIV, имеют специальные бонусы, т.е. если на выбранной площади находится рудник, то не стоит пытаться выращивать там кукурузу. Во-вторых, существуют колонисты-эксперты (т.е. мастера) в некоторых специальностях (например, проповедники или столяры и т.д.), использование которых на не свойственных им работах приносит минимальную пользу или полное отсутствие таковой.

COL располагает массой способов, чтобы занять поселенцев общественно полезным трудом. В городской черте может быть размещено 18 различных рабочих мест. Следовательно, специалисты 18 рабочих специальностей могут там находиться одновременно. Возникает вопрос: если в городе находится, например, проповедник, сможет ли он оставить свою Библию и заняться, скажем, фермерством? Это непростой вопрос. Но лучше, если каждый колонист будет заниматься тем ремеслом, которому он обучен.

Рабочие места подразделяются на категории:

<u>1) Производство продуктов питания.</u>

Также, как и в CIV, колонистам требуется питание, а "излишки" произведенных продуктов питания способствуют росту населения Вашей колонии. Однако этот рост намного медленнее, нежели в CIV (в COL для того, чтобы вырастить нового колониста, требуется запас в 200 единиц продуктов питания, а в CIV - всего 40).

<u>2) Производство и продажа сельскохозяйственной продукции.</u>

В COL имеются следующие типы выращиваемых культур для экспорта: табак, сахарный тростник, хлопок, а также добыча мехов.

COL ставит перед игроком неплохую задачу по организации производства урожая для продажи. С одной стороны, это приносит определенный доход Вашей казне. С другой стороны, большими объемами продаж произведенного товара Вы насыщаете европейский рынок и, как следствие этого, снижение цен на них. Так что экспорт может и навредить, особенно, если Ваша метрополия будет завалена одним видом товара. Учтите также, что колонист, занимающийся добычей мехов, не способствует накоплению продуктов и тем самым не помогает увеличивать население Вашей колонии.

<u>3) Усовершенствование экспорта.</u>

Полученные урожаи экспортируемых культур могут быть переработаны в более совершенные товары - сигары, ром, ткань и меховые изделия. Плюсом этого решения является то, что конечные продукты имеют более дорогую цену, нежели выращенные полуфабрикаты. Минус - Вам придется увеличить количество рабочих мест в колонии, а следовательно, и производство продуктов питания для населения. Будьте внимательны!

<u>4) Elvis.</u>

В COL существует понятие "несчастный гражданин" ("Тори") и его противоположность - "Elvis" - "мудрый государственный деятель" (elder statesman). Другими словами, консерваторы и население, жаждущее свободы и Независимости от "европейской опеки" и налогов короля-кровососа. Эти государственные деятели начнут приносить плоды своего труда

через некоторое время после начала деятельности. Основная их задача - это уменьшить число "Тори" и увеличить количество патриотов "новой Родины" в Ваших колониях. Чем меньше консерваторов в колонии, тем выше ее производительность и более благоприятно расположение Ваших колонистов к провозглашению Независимости и отделению от Родительской Страны. Число мудрых государственных деятелей в Ваших колониях будет тем большим, чем больше "Отцов-основателей" (Founding Fathers) (т.е. Советников) Вы призовете на свою сторону. Не вдаваясь в подробности, заметим, что каждый советник приносит особую способность Вашей нации. Например, Pocahontas позволяет более выгодно вести переговоры с индейцами, Thomas Paine - увеличивает процент патриотически настроенных граждан в Ваших колониях, и т.д..

5) Проповедник.

Выше уже говорилось, что темпы роста Ваших городов намного ниже, нежели в CIV. Но Вы можете ускорить этот рост за счет эмиграции из Европы. Чем больше проповедников будет действовать в Ваших колониях, тем выше будет свобода религии. И колонисты, которым надоело преследование протестантов и еретиков, будут стараться переселиться на Новые Земли.

6) Школьный учитель.

Как только Вы построите школу, сразу получите возможность обучать в ней своих колонистов-непрофессионалов (free Colonist) определенным знаниям и умениям. Для этого Вам необходимо закрепить в школе нужного специалиста и он через некоторое время обучит "неумейку" своей специальности. Это позволит сэкономить Вам уйму денег, которые пришлось бы тратить на обучение колонистов в Европе. Для обучения колонистов более сложным специальностям требуется постройка колледжей и университетов.

7) Солдат.

В отличие от CIV, Вы не способны производить солдат. Взамен этого в игре предусмотрено производство необходимых для них компонентов (мушкетов) и выращивание лошадей. Для того, чтобы сделать из колониста солдата, необходимо вручить ему мушкет, а если его еще и посадить на лошадь, то получится "страшная ударная сила" - драгун. Этот процесс обратим, т.е. достаточно отобрать у нерадивого драгуна (например, отличившегося "дедовщиной") лошадь и мушкет, как он тут же превратится в обыкновенного колониста и будет готов к отправке на рудники для перевоспитания. Кстати, если Вы превратите обыкновенного колониста в солдата или драгуна и он сможет одержать несколько красивых побед над "проклятым супостатом", то "всевышний" одарит его титулом Veteran Soldier. А это пострашней бумажного змея будет.

## УСТАНОВЛЕНИЕ ТОРГОВЫХ ОТНОШЕНИЙ

Итак, Вы установили два поселения и вернулись в европейский порт с первой партией товара, предназначенного для продажи, например, меха или сахарного тростника. Продажа этих товаров даст Вам достаточно денег, чтобы нанять на работу колонистов. А также обнадежит европейцев в возможности переселиться на Новые Земли и зажить там счастливой жизнью. Чем чаще Вы будете доставлять товары из новых колоний, тем больше появится желающих переселиться из Европы. Но особенно много их будет, если Вам удастся обнаружить так называемый "Фонтан молодости".

Одним из ценных отрядов, который можно принять на работу в первые моменты игры, являются Опытные Разведчики (Seasoned Scouts). Доставив этих парней на Новые Земли, Вы сможете решить многие из проблем, возникающих на первых порах. В дальнейшем Ваш выбор будет значительно меняться и во многом зависеть от обстановки. Во вторую очередь лучше сделать выбор из следующих специалистов: Выносливые Первопроходцы (Hardy Pioneers), Фермеры (Farmers), Рыбаки (Fisherman) (только после того, как построите доки в Ваших поселениях) или Дровосеки (Lamberjack).

Постарайтесь поменьше набирать на работы такие отряды, как мелкие преступники (Petty criminals), служащие (Servants) и простые колонисты (Free Colonists), особенно если есть возможность нанять каких-либо специалистов.

Даже если Вы считаете, что наступил момент для доставки в Колонию Миссионеров (Jesuit Missioners), постарайтесь отложить эту затею на другой раз. Все опытные работники также, как и свободные колонисты, являются специалистами "широкого" профиля, т.е., когда у Вас появится необходимость отправить к индейцам миссионера, достаточно будет поставить перед любым колонистом задачу миссионерства и он не без успеха окажет Вам необходимые услуги. Кроме того, Ваш рейтинг как правителя, а также возможности поселений и темпы развития экономики будут значительно выше со специалистами своего дела.

Итак, зачем выбирать Опытных Разведчиков?

Во-первых, с помощью этого подразделения Вы сможете общаться с индейскими племенами, живущими по соседству. Отправьте своих разведчиков во все индейские поселения, которые Вам повстречаются. После того, как они войдут в поселение, индейцы будут предоставлять информацию о близлежащих землях, дарить некоторое количество драгоценностей или обучать каким-либо специальностям. Чем крупнее индейское племя, тем существенней помощь от них. С разведчиками Вы сможете получить до 1000 золотых слитков и одновременно разведать новые земли. Это окажет Вам значительную помощь на ранней стадии игры.

Реально Вы сможете получить Опытных Разведчиков во время первого возвращения в Европу. Если этого не произойдет, отправляйтесь в Новый Свет с таким количеством новичков, которое сможете нанять и взять с собой на борт корабля (четыре, если играете за голландцев, и по два в других случаях). Неважно, специалистами в каких областях они являются. Главное, что их можно будет с пользой для дела использовать на Новых Землях. Не стоит беспокоиться за увеличение населения в построенных уже городах. Используйте вновь прибывших колонистов для строительства очередных поселений. Единственным исключением могут быть Разведчики по причинам, которые уже описаны.

Помните, что на ранних стадиях игры никто не будет относиться к Вам враждебно (если Вы сами того не захотите), так что используйте доброжелательность Вашего окружения и расширяйте свои владения. Это особенно важно при игре на высших уровнях сложности, где все зависит от быстроты развития. Однако старайтесь строить свои города на некотором удалении от индейских поселений, иначе через некоторое время они начнут брать с Вас "дань" за проживание на их территориях. Если Вы помните, ссоры и перестрелки с местными племенами на начальном этапе нежелательны. Это как раз то, от чего следовало бы уберечься на первых порах.

Выносливые Первопроходцы, Фермеры, Рыбаки и Дровосеки - отличные кандидатуры для найма на работу при последующих возвращениях в Европу. Они успешно разрабатывают природные ресурсы вблизи Ваших городов и формируют новые экономические структуры. С их помощью Вы должны превратить свои поселения в могущественные и неприступные бастионы зарождающейся Империи. Выносливые первопроходцы полезны, т.к. с их помощью Вы сможете обработать участки вокруг города и сделать их более производительными, а также заняться строительством дорог или просто оказаться наиболее дешевым способом приобретения поселением 100 единиц инструментальных средств (tools). Если у Вас есть время, с их помощью можно вспахать (plow) или очистить (clear) площадь перед организацией там очередного поселения. Это даст Вам дополнительный бонус при производстве продуктов в данном поселении. Однако заниматься этим стоит при наличии времени и только с данным отрядом, поскольку обычные пионеры не столь быстры, как хотелось бы.

Существует одна маленькая особенность. Как только Вы достигаете значительных успехов в развитии или производстве определенного продукта, король потребует повышения налоговых ставок на доходы от торговли. Если Вы откажете ему в этом, то он наложит запрет на торговлю с Вами данным товаром в своей стране. Правда, из этого положения есть отличный выход. Какой именно? Смотрите раздел "Советников".

## ОРГАНИЗАЦИЯ СТРОИТЕЛЬСТВА И ПРОИЗВОДСТВА

Ваша основная задача - высокие урожаи с окружающих город плантаций. Скорейшее строительство доков (dock) - большой шаг в решении этой задачи. Потребности сети Ваших поселений со временем будут расти, и путь их развития в значительной степени будет продиктован тем, что выбрано для строительства, где и когда.

Строительство дока позволит Вам заниматься ловлей рыбы и, таким образом, с огромным успехом использовать рыбаков. Океанские просторы не предназначены для других производств, однако это хороший способ освободить место на материке под какое-нибудь важное предприятие.

Обратите внимание на существенную некорректность игры: Вы имеете возможность заниматься рыбной ловлей только на океанских просторах, а реки и озера для этого не предназначены! Если Вы помещаете рыбака на квадрат с изображением реки или озера в городе, расположенном вдали от побережья, последует требование построить доки. А этой привилегией обладают только портовые города. Сценарий игры не предусматривает строительства доков во "внутренних" городах. Это - ловушка. Поэтому использовать рыбаков в непортовых городах - большая ошибка.

Строительство складов (warehouse) позволяет Вам хранить значительно большее количество собранных или произведенных товаров. Если этого не сделать, то Вас будет преследовать "зловещая" цифра - 100 (ограничение хранящихся запасов). Так что наличие складов и их расширение (warehouse expantion) быстро становятся насущной необходимостью.

После окончания строительства доков и складов выбирайте установку тех структур, которые соответствуют ресурсам, расположенным вокруг Вашего города, или требованиям сложившейся ситуации. Естественно, сразу нужно будет заняться доработкой имеющихся рабочих мест для увеличения продуктивности.

Если Вы играете не за испанцев или не ставите перед собой задачу с первых лет существования Колонии заниматься ведением боевых действий со своими конкурентами и индейцами, то мой совет - не стоит сразу строить оружейную мастерскую (armory) или укрепления вокруг городов (частоколы и пр.).

## ВОЕННЫЙ КОМПЛЕКС

В Вашем распоряжении имеются три вида сухопутных подразделений: солдаты, драгуны и артиллерия. А также три вида торговых военно-морских кораблей: каравелла, торговый корабль, галеон (принимать участия в сражениях они не могут). Имеется также два типа грузо-боевых кораблей: приватер и фрегат.

Сражения в данной игре - занятие несложное. Успех в армейских баталиях до последней стадии игры не должен особенно Вас беспокоить, но лучше все же к ним готовиться. К середине игры Ваши города должны быть защищены, как минимум, фортами и иметь хотя бы два боевых подразделения: артиллерию и драгун (желательно).

Артиллерия - наиболее мощное сухопутное подразделение, особенно эффективное при обороне укреплений. Драгуны - хорошее подразделение, предназначенное для ведения как оборонительных боев, так и нападения на врага. Пехотные подразделения довольно слабы и не эффективны в игре. С их помощью лучше атаковать невооруженного врага с целью взятия его в плен. Для привлечения пехоты к атакам все же лучше посадить их на лошадей.

Поддерживайте с индейцами дружественные отношения. Это принесет Вам не только доход, но и позволит отправлять их на войну против врага. Лучше, если в большинстве индейских поселений к моменту начала войны за Независимость будут находиться Ваши миссионеры. Это спасет Вас от предательства со стороны индейцев.

В отличие от CIV, Ваши военные подразделения не имеют возможности развиваться во времени сами по себе.

Сражения очень напоминают войну в CIV. Нападение на врага происходит путем перемещения Ваших подразделений на вражеский отряд. И результат прост: я победитель - ты победитель. Честно говоря, сражения - меньшая и наиболее простая часть данной игры (в CIV - наоборот). В COL основной упор сделан на умение правильно спланировать и развить экономику Вашей нации.

Но, по сравнению с CIV, существует два основных различия в военном моделировании. Во-первых, солдаты и драгуны не являются профессиональными военными. Это преобразованные колонисты. Во-вторых, увлечение сражениями скорее не продвижение к победному завершению данной игры, а наоборот - потеря темпов развития.

При поражениях драгуны теряют лошадей и становятся солдатами; солдаты бросают мушкеты и становятся незащищенными колонистами, которых уже ничего не стоит взять в плен. Таким образом, при поражении Вы не только теряете необходимые трудовые резервы, но и помогаете противнику бесплатно приобрести лишние рабочие руки.

Военные подразделения не нуждаются в продовольствии и в критические моменты помогают регулировать экономику Ваших колоний. Если Ваша колония вдруг "захромала" от перенаселения и экономически не в состоянии прокормить имеющуюся массу народа, самый лучший способ поправить дела - это призвать "лишний" народ на военную службу!

**ХОТИТЕ ПОМОЩИ - ОБРАТИТЕСЬ К СОВЕТНИКАМ**

Одним из важных элементов игры, который необходимо рассмотреть, является выбор советников в Ваш Конгресс. Этот выбор во многом зависит от того, каким путем Вы собираетесь идти к Независимости. Имеется несколько хорошо известных исторических фигур, готовых оказать Вам посильную помощь:

Sieur de la Salle: с ним Вы можете получить плюс и не волноваться за строительство городских укреплений на первых этапах.

Jan de Witt: позволяет более пристально следить за Вашими конкурентами. Его основной плюс - торговля с европейскими конкурентами.

Peter Minuit: с ним Вы можете разрабатывать любой квадрат вблизи поселений, а индейцы не будут требовать компенсации за использование захваченных Вами территорий. Также они снимут все тотемные столбы, обозначающие их территорию.

Benjamin Franklin: переговоры между Вами и другими европейцами при его участии принесут намного больше пользы. Теперь Вы сможете не без успеха сдерживать своих конкурентов от объявления войны.

Thomas Jefferson: очень полезен в середине игры. Ваши государственные деятели будут иметь предписание содействовать континентальной армии в любой момент дня и ночи.

Adam Smith: позволяет Вашим колонистам быть всегда готовыми к действиям.

Также есть и советники, приобретение которых не является явной необходимостью:

Henry Hadson: позволяет лучше заниматься добычей и производством мехов и изделий из них. Необходим в том случае, если Вы собираетесь диктовать свои условия на цены этого товара.

Jakob Fugger: полезен в том случае, если Вам захотелось торговать с Европой бойкотированными товарами. Для этого необходимо нажать на кнопку "U" (Unload) кораблю, находящемуся в европейском порту.

Paul Revere: Вы будете застрахованы (в некотором смысле) от неожиданного объявления войны Вашими конкурентами. Сначала они будут объявлять о разрыве мирного договора с Вами и только после этого идти на Вас войной. Полезен для городов с коэффициентом населения 3 и меньше, имеющих защитные сооружения.

Другие советники полезны в зависимости от того, какие отношения у Вас с индейцами и как организована торговля. Simon Bolivar и John Paul Jones полезны для извлечения максимальной пользы с момента объявления Независимости. William Brewster особенно полезен, когда Вы достигли высокого уровня торговых отношений. Peter Stuyvesant следит за Вашими экономическими достижениями, но он неважное приобретение для сохранения "струйки" пополнения золотых запасов во время революции.

Это то, что касается работы советников. Но - главное - не забудьте, что лучший выход - это расширение и развитие Ваших городов, особенно в течение первых ста лет.

Объединяйте и усиливайте все то, что сможет принести Вам максимальный доход в следующие сто лет, а в последующие лет пятьдесят произвести необходимое количество пушек, мушкетов и формированию достаточной армии драгун для ведения завершающей битвы за Независимость.

Если у Вас все пойдет согласно такой раскладки, то Вы сможете добиться независимости к 1780 году. Это будет прекрасно!

## ДРУГИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

В то время, как Вы занимаетесь развитием "своей империи", соперник не спит, а не без успеха увеличивают могущество своей Колонии. Но конкуренция в этой игре не такая большая, как в CIV. Новый Мир огромен, и Вы совершенно безбоязненно сможете принимать участие в игре, исследовав порядка 20 процентов карты. Однако, если Вы встретитесь с каким-нибудь поселением, то можете объявить им войну (или они Вам).

Если Вам удастся выйти из данной войны победителем, то это может принести определенный доход Вашей казне.

Также можно использовать Ваши боевые корабли для ведения "тайной" (т.е. пиратской) войны в нейтральных водах. Это тоже приносит определенный доход. К тому же, всегда можно отказаться от ответственности за действия Вашего корабля, но не стоит этим особо увлекаться.

## ИНДЕЙЦЫ

С начала игры Вы можете убедиться, что отношения между Вами и остальными европейцами не столь важны на данном этапе, нежели отношения с индейскими племенами. В игре принимают участие восемь индейских племен: Чероки, Ирокезы, Сиу, Тупи, Араваки, Ацтеки, Аппачи и Инки.

Индейские племена в любой момент времени могут находиться в трех состояниях по отношению к Вам: успешное и взаимовыгодное сотрудничество, война или безразличное отношение к Вашей судьбе. Изгнание индейцев с их законных земель, отказ от продовольственной помощи им, а также маневры военных подразделений вблизи индейских поселений вызывают у них большую тревогу и могут привести к возникновению вражды между Вашей колонией и индейским племенем. Отказ от таких непопулярных действий и активная торговля с племенами доставят Вам немало положительных моментов.

Если Вы выберете путь дружественного сосуществования с индейцами, то сможете не только выгодно торговать с ними, но и посылать колонистов в индейские поселения для приобретения какой-либо специальности. Каждое племя имеет хорошие знания и умения в какой-либо области: Инки, например, очень хорошие фермеры и рыболовы; Аппачи - прекрасные разведчики и охотники и т.д.

Вы сможете укрепить дружбу с индейским племенем, направив туда миссионера для постоянного проживания среди индейцев. Это предоставит Вам возможность обратить некоторых индейцев в христианскую веру, и в этом случае индейцы добровольно будут приходить в Вашу колонию и работать на полях или заниматься другим трудом на Ваше благо.

Если Вы выбираете путь войны, то боевые действия придется вести до полного уничтожения племени. Для этого потребуется немало времени и сил. Испанцы имеют некоторое преимущество при ведении боевых действий с индейцами по сравнению с остальными представителями Европы. Если Вам удастся "стереть с лица земли" индейское поселение, то получите некоторую добычу в виде сокровищ или золота (Ацтеки и Инки производят намного больше сокровищ, нежели кочевые племена, но лучше защищены и более сильны).

Вы можете выбрать промежуточный путь. Если напасть на индейское поселение, в котором находится Ваш миссионер, то появятся группы индейцев, озабоченных ухудшением отношений с Вашей нацией, и с целью изменения этого положения добровольно отправятся на работы в Вашу колонию.

## НЕЗАВИСИМОСТЬ

Итак, Вы достаточно развили свою империю, построили города и большое количество дополнительных рабочих мест, сформировали уравновешенные торговые отношения и т.д. Все это позволяет перейти к заключительной части игры - объявлению НЕЗАВИСИМОСТИ. Без этого и победы в Войне за независимость, которая последует сразу, как только известие о Вашей "измене" дойдет до короля, игра не закончится.

Время объявления независимости - задача тоже довольно сложная. Слишком раннее ее объявление имеет следующие отрицательные черты: слабо развитая экономика, недостаточная военная мощь не смогут привести Вас к победе в Войне с королем. К тому же, влияние консерваторов на первом этапе довольно высоко. Если объявить Независимость слишком поздно, то это приведет к тому, что другие представители Европы опередят Вас в обретении независимости, и это повлияет на окончательный счет в игре. Если Ваша империя слишком мала, Вы не сможете достаточно быстро произвести необходимое вооружение и перевести большую часть колонистов на военное положение для того, чтобы защитить себя.

Как только Вы закончили формирование будущей Империи, в которой уже насчитывается 5 - 10 городов, и освоили ресурсы вокруг них - пришло время сдвинуть "центр тяжести" Вашей Колонии к разрыву кабальной зависимости от Европейской страны-прародительницы и Короля-изверга, т.е.- основать свою свободную и независимую ни от кого АМЕРИКУ!!!

Естественно, для начала можно пойти против всех Ваших конкурентов, объявляя им войну. Но данная игра предусматривает, что зарождение Вашей свободной нации и ведение боевых действий с соперниками-европейцами вовсе необязательно. Кроме того, для успешного отделения от Европы, сохраняя рост населенности городов, Вы должны поддерживать и равновесие в колониях между теми, кто желает свободы, и консерваторами.

Прежде чем объявлять независимость, убедитесь, что подавляющее количество Ваших колонистов - специалисты. Это особенно важно при игре на высших уровнях сложности. Если на ранних стадиях игры специальности можно приобрести путем посещения индейских поселений, то в дальнейшем Вам понадобится построить школы, колледжи и университеты для обучения колонистов различным специальностям. Достаточно будет построить их в двух - трех городах, но главное, чтобы они были максимально доступны и приближены к остальным поселениям. Одной из самых необходимых специальностей для успешного объявления независимости являются мудрые государственные деятели (elder statesman), поскольку они с небывалым успехом делают настроение колонистов благоприятным для отделения от Европы. Вам необходимо иметь достаточное количество мастеров-оружейников, мощную гвардию ветеранов-солдат, драгунов и артиллерии, а также некоторые запасы мушкетов и табуны лошадей. Не забудьте и о строительстве хороших укреплений (лучше всего - крепости). Все это очень важно, т.к. предстоит трудная и "кровавая" битва с Королевскими Экспедиционными Силами за отстаивание Независимости. Чем выше уровень сложности игры, тем более важны эти вопросы.

Ваши производственные мощности должны быть подготовлены для перевода экономики на "военные рельсы" с целью скорейшего изготовления необходимого количества боевой техники, оружия и сопутствующих вещей (например, лошадей). Иначе победы над Королевскими Экспедиционными силами не добиться.

Вы можете закупать необходимые боевые корабли и вооружения, но помните: чем больше покупаете, тем дороже все становится. В конце концов, с таким трудом налаженная сеть торговли с Европой будет прервана в момент начала боевых действий с Королевскими Экспедиционными Силами. В этом случае успех победы в войне с Королем будет полностью зависеть от мобилизационных способностей Вашей зарождающейся свободной страны.

Основная проблема в борьбе с Королевскими Экспедиционными Силами состоит в том, что Вы никогда не знаете, в каком месте произойдет высадка на берег очередного вражеского отряда. Однако они всегда будут появляться на побережье, вблизи Вашего города. Их войсковые подразделения будут стараться захватывать города поочередно, т.е., пока не будет взят какой-то город, враг не будет переходить к осаде другого. Одновременная осада возможна только при высадке второго десанта.

Как уже говорилось, перед объявлением независимости убедитесь в том, что Ваши города защищены крепостными стенами и имеют, как минимум, два подразделения артиллерии. Драгун лучше вывести за пределы города (поставьте их за пределы крепостной стены). В этом случае они смогут устраивать засады и пользоваться премией за внезапность. Конечно, лучше, если Ваши города будут иметь для своей защиты не минимальное количество войск. Напоследок убедитесь в том, что процент жителей, жаждущих свободы, в Ваших городах достаточно высок (более 70%), поскольку это тоже дает определенный плюс при ведении боевых действий с Королевскими Экспедиционными Силами, а также избавит Вас от внезапных трудностей (например, измены со стороны Ваших же колонистов).

## ПРИЧУДЫ КОЛОНИЗАЦИИ

Во время игры Вы можете столкнуться с рядом сбоев и странностей. Перечень, который будет рассмотрен, несомненно не является полным.

1. В некоторый момент времени Вы сможете прийти к заключению, что объявление Независимости - единственный способ сохранить Вашу Колонию. Это, на первый взгляд, звучит несколько странно. Но, если большинство Ваших городов окружены плотным кольцом неприятельских войск, а сил для прорыва явно недостаточно, объявление Независимости действительно может принести некоторую пользу. Дело в том, что, когда объявите о своем решении (Независимость), все вражеские подразделения странным образом исчезнут и Вам останется всего ничего - победить Королевские Экспедиционные Силы. Как правило, количество и мощь Королевской Гвардии несколько уступает Вашим европейским оппонентам. К тому же, Королевский десант высаживается в небольшом количестве мест.

2. Если город имеет укрепление, то уже нет возможности избавиться от данного поселения. В остальных случаях для того, чтобы убрать ненужный город, необходимо довести коэффициент населения до 1 и после этого вывести последний отряд колонистов за пределы городской черты. Это Вам может пригодиться в том случае, когда будет захвачен вражеский город, расположенный в непосредственной близости от Вашего поселения, и таким образом будет отнимать производственные квадраты.

3. Сражения протекают не всегда одинаково. Так что лучшим выходом будет попытка запомнить игру перед битвой и при отрицательном исходе сражения, просто перегрузив игру, попробовать сразиться снова. Это тем более будет полезно потому, что попадались случаи, когда непрофессиональная пехота побеждала "отборные" подразделения - ветеранов-драгун. Но самый потрясающий случай был, когда ветераны-драгуны потерпели сокрушительное поражение от безоружного отряда простых колонистов!!!

4. Не основывайте город на квадрате с изображением сосны. Так Вы только потеряете возможность организовать эффективную разработку "пиломатериалов". Все дело в том, что на том месте, где расположен город, могут производиться только продукты питания или меха.

5. Нет никаких компьютерных сообщений о том, что предлагают Вам советники. Встречались случаи появления "иностранных" Приватеров с премией Дрейка. Можно лишь предполагать, что советники оказывают Вам какую-либо помощь, но нет никаких способов подтвердить это наяву.

6. Имея мирный договор с кем-либо из соседей-европейцев, Вы можете подвергнуться подлому нападению с их стороны и это не приведет к разрыву договора. Однако попытка провести атаку на союзников с Вашей стороны моментально приведет к закономерному результату.

**ОКОНЧАНИЕ**

При выборе нации, за которую Вы собираетесь играть, необходимо помнить, что, кроме различий в специализации страны-участницы, имеются и отличия в первоначальном составе колонистов, с которым Вы отправляетесь на завоевание Новых Земель.

| Страна\Уровень | Discovery | Explorer | Conquistador | Governor | Viceroy |
|---|---|---|---|---|---|
| Франция | Ветеран-солдат Вынослив. Первопроходцы | Аналогично Discov. | Солдат Вынослив. Первопроходцы | См. Conquis. | См. Conquistador |
| Голландия | Ветеран-солдат Вынослив. Первопроходцы | Аналогично Discov. | Солдат. Первопроходцы | См. Conquis. | См. Conquistador |
| Испания | Ветеран-солдат Вынослив. Первопроходцы | Аналогично Discov. | Ветеран-солдат. Первопроходцы | См. Conquis. | См. Conquistador |
| Англия | Ветеран-солдат Вынослив. Первопроходцы | Аналогично Discov. | Солдат. Первопроходцы | См. Conquis. | См. Conquistador |

На первый взгляд, сразу бросается в глаза то, что Франция и Испания имеют некоторые преимущества перед остальными участниками (по крайней мере - на высших уровнях). Но первое впечатление бывает обманчиво. Мне показалось, что самым оптимальным выбором должны быть Голландия или Франция. Они неплохо торгуют с индейцами на первых этапах игры, получая от них хорошие прибыли, а также имеют некоторые другие преимущества перед остальными европейцами.

**РЕЗЮМЕ**

COL - достаточно интересная и увлекательная игра, достойный преемник CIV. Главной отличительной чертой этой игры от CIV является то, что в ней намного меньше простой "развлекаловки" и требуется частенько "шевелить" мозгами для принятия правильных решений.

Впрочем, наряду со своими плюсами, игра имеет и достаточно минусов. Например, продолжительность игры может вызвать некоторую степень недовольства. Начиная игру, необходимо помнить, что ей необходимо уделить минимум 30 - 40 часов.

Замечу напоследок, что существует множество путей удачного развития Вашей Колонизации. Например, известны случаи, когда успех в игре приходил после следующего сценария при игре за миролюбивых голландцев.

С первых шагов объявляется война индейцам (особенно хорошо сразу повстречаться с Инками и Ацтеками). Победа над ними приносит бешеный доход Вашей казне и позволяет развиваться умопомрачительными темпами. Заодно, с помощью большого количества боевых кораблей, блокируется возможность остальным конкурентам произвести высадку колонистов на Новые Земли и перед Вами открывается отличная перспектива достичь Независимости к 1720 году.

# DARK FORCES

## Фирма - Lucas Arts. Год выпуска 1995.

### 1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

Версия MS-DOS: 5. 0 и выше
RAM: 7, 024 kB необходимо, 7, 577 kB рекомендуется.
Размер, занимаемый игрой на жестком диске: 70. 5 Mb.
Монитор: SVGA

Мышь: рекомендуется, но запросто можно обойтись и без нее
Джойстик: предпочтительнее все же мышь
Знание английского языка: хорошее (понимание речи персонажей во время мультиков - вывести субтитры, как это было, например, в великолепном TIE FIGHTER'e, здесь невозможно).

## 2. ЗАПУСК ИГРЫ

Игра выпускается на лазерном диске, и обладателям фирменного CD-ROM варианта можно этот раздел пропустить.

Тем же, у кого игра "передрана" на дискеты (а таких, я думаю, пока еще большинство), необходим крэкер-файл "darkcdcr. com". Он отключает проверку CD-ROM- диска, вместо этого подставляя имя указанного Вами жесткого диска. Вам надо только в первый раз после запуска этого файла указать имя жесткого диска, на котором записана игра (например, C: ). Потом сделайте файл (скажем, "start. bat") следующего содержания:

```
@echo off
CD DARK
DARK. EXE
CD\
```

Далее запускайте игру этим файлом.

Можно воспользоваться и ДОСовской командой "SUBST", но с ней одна морока, на мой взгляд. Впрочем, если Вы не смогли найти файл "dark- cdcr. exe", а поиграть хочется и совета спросить не у кого (ведь понимающие в программировании люди никогда не понимали душевные муки любителей игр и не старались протянуть последним руку помощи), тогда создайте файл (допустим, Вы его обзовете "dark. bat") следующего содержания:

```
@echo off
cls
echo CD-диск спрашиваешь?. . . А на тебе! (это сточку можете и не включать в состав файла)
pause >nul
subst a: /d
subst a: .
a:
CD DARK
DARK. EXE
CD . .
echo on
```

Далее запустите файл "Instal. Exe" и установите звуковую карту (если она у Вас имеется).

Если у Вас возникнут сложности после запуска, посмотрите раздел 12 данного описания.

## 3. СЮЖЕТ ИГРЫ

Вообще-то перед Вами еще одна разновидность DOOM, только архитектура уровней (заданий) тут, конечно, выше. И здесь все продумано и нигде застрять Вы не можете - из любой ямы или рва есть выход, исключая, конечно, те ямы, при падении в которые Вы разбиваетесь насмерть. Зато нет возможности стрелять по врагам сверху через узкие окна и довольно трудно точно прицелиться.

Арсенал оружия великолепен. Но об этом потом (см. раздел "Оружие").

Однако главный недостаток этой игры - слишком мало уровней. Два-три дня - и Вы полностью освоитесь с игрой и можете потерять к ней интерес (исключение составят только бешеные фанаты самих "Звездных Войн", вроде меня, для которых возможность поиграть в этой среде - уже удовольствие).

Кроме того, слабовато с сюжетом. Уж больно много совсем наглых натяжек (например, десант в столицу Империи). Хотя это для стрелялки и не очень важно, однако в "Tie Fighter" сюжет же был продуман!

Короче говоря, до уровня "System Shock" "Dark Forces" так и не поднялась. А жаль - графика и арсенал оружия на высоте!

И кто после этого дерзнет сказать, что на загнивающем Западе могут придумать что-то такое, до чего в России-матушке еще не додумались? Даже самая свежая компьютерная игра и та уже была известна у нас лет 80!

Но шутки в сторону. Сюжет таков: повстанцы наняли в качестве коммандос для выполнения специальных операций бывшего офицера Имперской армии Кайла Катана (Kyle Katarn). Именно он добыл секретные планы первой Звезды Смерти, борьба вокруг которых составляет стержень интриги в первой серии "Звездных Войн".

Кстати, немного подробнее о Кайле Катане (на основе фирменного руководства к игре).

Примечание: Мон Мотма (Mon Mothma) - бывший сенатор Империи, не согласившаяся с идеями Императора Пал Патана и возглавившая оппозицию новому режиму, которое постепенно переросло в Союз Повстанцев.

ИЗ ШИФРОВАННОГО ПОСЛАНИЯ МОН МОТМЕ ОТ ДЖЭН ОРС КАСАТЕЛЬНО: Надежность Кайла Катана

Я понимаю, что относительно продолжения использования нами Кайла в качестве вольнонаемного агента задается множество вопросов, продиктованных как его послужным списком в Имперской армии, так и приклеившимся к нему ярлыком свободного наемника, до сих пор не примкнувшего полностью к Союзу.

Легко понять, почему определенные люди, которые или никогда не встречались с ним лично, или потеряли друзей или близких людей во время Имперских операций, которыми он командовал, могут выдвигать такие сомнения. Однако именно увиденное им во время службы вынудило его окончательно порвать с Империей и, мне кажется, в конце концов убедило его в необходимости Союза. Я думаю, что Вы согласитесь со мной, когда я сообщу некоторые дополнительные подробности его биографии. Кайл родился на Салоне (Sulon), луне Саллеста (Sullest). Подобно многим нашим рекрутам, он происходит из семьи фермеров, добрых, привязанных друг к другу людей. Он восхищался своим отцом, продавцом сельскохозяйственных машин и механиком, лично связанным с обслуживаемыми им людьми. Кайл поступил в Академию только для того, чтобы следовать по стопам отца, вернувшись домой.

В Академии проявились его врожденные способности к кибернетическим системам и информационному инжинирингу (это еще что за профессия такая? - Lord Soth). Углубленное изучение научных предметов, боевых искусств и упражнения в снайперской стрельбе не оставляли особенно много свободного времени для раздумий о политических слухах или изменениях в политическом устройстве, пока Империя укрепляла свое влияние на Академию. Его тихая жизнь студента была разрушена, когда он получил Имперское уведомление о смерти своих родителей от рук Повстанцев, устроивших засаду во время спасательной операции, организованной Империей. Последним ударом послужил отказ Академии продлить отпуск в связи с похоронами.

В то время у Кайла не было причин сомневаться в том, что на самом деле оказалось очередной фальсификацией со стороны Империи. Снедаемый болью и пылающей ненавистью к Повстанцам, которые, как он считал, убили его родителей, он поступил на службу в отдел специальных операций Имперской Армии. Именно там он увидел истинное лицо Империи.

Впервые я познакомилась с ним несколько лет спустя, когда я работала в качестве "крота" ("крот" - это законспирированный агент, действующий в стане противника - Lord Soth) и двойного агента в Имперской Разведке. Последующие контакты с Кайлом показали мне шрамы, старательно скрываемые им под маской спокойной уверенности, и его растущее разочарование Армией и всем, что она представляла. Я позаботилась, чтобы подлинные материалы о Имперском нападении на Саллет попали к нему, и наша дружба постепенно крепла (ясное дело, классический ход - сначала подорвать веру человека в былые идеалы, а потом разыграть сочувствие ! Об этом сказано во всех учебниках для разведчиков - Lord Soth).

Когда меня раскрыли и взяли в плен, Кайл закончил службу в Имперской Армии, устроив мой побег с планеты на базу Повстанцев. Он присоединился ко мне там несколькими днями позже, перед тем, как направиться на пограничные миры, где среди пиратов и контрабандистов он и приобрел дальнейшие навыки в диверсионной работе и хитрости, сделавшие его столь ценным для нашего дела.

Когда мы расставались, я знала, что он еще не готов полностью присоединиться к Союзу. Эмоциональное манипулирование им со стороны Империи сделала его недоверчивым к призывам и превратила юношу-идеалиста в опытного смертельно опасного диверсанта, чью верность можно скорее заслужить, чем купить.

Одно мне известно точно: он может не полностью доверять Союзу, но он никогда не забудет и не простит того, что с ним сделала Империя. Да, он спас мне жизнь и является, вполне возможно, самым эффективным нашим тайным агентом, но его надежность для нас определяет эта его ненависть к Империи. Хоть это и грустно, но именно преступления, совершаемые Империей против людей и ее безразличие к их жизням, обеспечивают приток добровольцев к нам.

????????- Джэн Орс

Вернемся к сюжету "Dark Forces".

В конце концов Звезда Смерти была уничтожена и тогда в качестве возмездия за эту дерзость Империя решила обрушить на Повстанцев мощь своего нового оружия - Темного Воина (Dark Trooper). Это нечто вроде Терминатора в мощной борьбе, да еще и увешанного оружием. Ну а если Вам и всего этого покажется мало, то этот гад еще и очень быстрый и летает (правда, вооружены и летают только доведенные до конечной стадии сборки образцы, подробнее об этом см. раздел "Враги"). Теперь бедным Повстанцам осталось только уповать на то, что Катан вместе со своей напарницей Джэн Орс (Jan Ors) сможет противостоять мощи Империи. Для крутого мужика в компьютерных играх, как известно, нет ничего невозможного.

Вам предстоит сыграть за него ч вновь подтвердить истинность этого утверждения.

## 4. УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Прежде всего запустите файл "Instal. Exe" и выставите клавиши управления для типов контроллеров, имеющихся у Вас (клавиатура, мышь или джойстик).

Для клавиатуры клавиши такие:

Turn Left - поворот налево

Turn Right - поворот вправо
Forward - движение вперед
Backward - движение назад
Fire Primary - применить оружие в основном режиме огня
Fire Secondary - применить оружие в дополнительном режиме огня
Crouch - лечь на пол (держа эту клавишу нажатой одновременно с нажатой клавишей движения вперед, Вы сможете передвигаться ползком)
Nudge - совершить какое-то действие (открыть дверь, нажать на выключатель и т. д. и т. п.)
Jump - прыжок
Strafe Left - сдвинуться вбок налево (не теряя врага с прицела)
Strafe Right - то же самое, но Вы сдвигаетесь направо
Strafe Mode - включение режима движения вбок
Speed Mode - передвижение бегом (ползти тоже можно с ускоренной скоростью)
Slow Mode - замедление движения (осторожное движение)
View Up - посмотреть вверх
View Down - посмотреть вниз
5 - переводит ствол оружия в горизонтальное положение, если Вы ранее подняли/опустили ствол (на маленькой цифровой клавиатуре)

Для мыши и джойстика набор клавиш меньше, но нет ничего такого, чего бы не было у клавиатуры.

Для джойстика клавиши такие:

Рукоять вперед - движение вперед
Рукоять назад - движение назад
Рукоять вправо - вращение направо
Рукоять влево - вращение налево

С кнопками сами разберетесь.

Для мыши клавиши такие:

Двинуть мышь вперед - двинуться вперед
Двинуть мышь назад - двинуться назад
Повернуть мышь направо - повернуться направо
Повернуть мышь налево - повернуться налево
Левая кнопка - Fire Primary
Правая кнопка - движение вперед
Центральная кнопка - режим "Strafe"

Кроме этого, в меню конфигурации Вы можете установить и опцию "Automaticaly Mount Weapon". После того, как боезапас для применявшегося Вами в последний раз оружия будет исчерпан, при включенной этой опции в Ваших руках автоматически устанавливается самый лучший тип оружия из того, что в этот момент у Вас имеется.

Дополнительные советы по установке вышеперечисленных опций см. в разделе "Общие советы".

Обратите внимание на возможность подключения новых модулей. Судя по всему, Lucas Arts решила повторить свой беспроигрышный ход (ранее она сделала это с X-WING, выпустив Imperial Pursuit и B-Wing) и заранее сделала заявку на дальнейшее развитие приключений Кайла. Помоги им Бог в этом святом начинании! Однако пока никаких таких модулей нет (возможно, впрочем, что их нет только в России, но это вряд ли - наши пираты, как известно, самые пираты в мире).

После вступительного текста и маленького-маленького мультика (тут Lucas Arts меня здорово разочаровала) Вы попадете в меню агентов (Agents Menu). Оно состоит из двух колонок: "Агенты" (Agents) и "Задания" (Missions). В первой колонке содержится список Ваших игр, во второй - показано, сколько заданий в каждой игре Вы выполнили и на каком уровне сложности. Для того, чтобы все это узнать, кликните на названии интересующей Вас игры (имени агента или что Вы напечатали там). В правой части появится вертикальный список пройденных заданий (всего заданий - 14) и против каждого задания будет стоять буква, показывающая уровень сложности, на котором Вы прошли данное задание (e - легкий (easy), m - средний (medium) и h - трудный (hard). Кликнув на любом из отдельных заданий и нажав "Begin Mission", Вы сможете пройти его еще раз, но при этом конечные результаты этого прохождения (запас боеприпасов, набор оружия) не перейдут к следующему заданию (т. е. для продвижения в карьере компьютер обращает внимание на первый удачно пройденный вариант задания). Однако, если Вы пройдете задание на другом, более сложном уровне, тогда конечные результаты сохранятся.

Под этими двумя колонками расположены четыре кнопки действий, доступных Вам. Вы можете начать карьеру с самого начала (NEW AGENT), стереть карьеру (REMOVE AGENT), выйти в DOS (DOS), начать прохождение данного задания (BEGIN MISSION). Кликните на начале прохождения задания.

Вы попадете на экран задания. Здесь Вам сообщат (обычно это делает Орс) о причинах и цели данного задания, иногда дав полезный совет-подсказку.

Также Вы можете выбрать уровень сложности для данного задания. Их, как я уже сказал, три: легкий, средний и трудный. Разница между ними - в количестве врагов и боекомплекте. Только в отличие от DOOMа тут справедливый расклад: чем больше врагов, тем больше у трупов можно подобрать боеприпасов. Кроме того, на сложных уровнях враги периодически восстанавливают свою численность (генерируются заново). Так что делайте выводы.

Кроме этого, имеется еще две стрелки - вверх и вниз. Кликая на них, Вы можете пролистать информацию, которую Вам сообщит Орс.
Кликнув на "Cancel", Вы выйдете из экрана задания в меню агентов.
Кликнув на "Ok", Вы начинаете выполнение задания.

Появится картинка летящего Вашего корабля и надпись "Loading Mission" ("Загружается задание").

И вот Вы, наконец, видите игровой экран.

Хотя в данной игре есть опция "Пауза" (клавиша "Pause") в чистом, если можно так выразиться, виде, Вы можете сделать паузу еще , вызвав игровое меню клавишей "Esc". Экран окрасится в серый цвет и в верхнем левом углу появится само меню. Оно состоит из:

"Прервать выполнение задания" (Abort Mission) - эта надпись присутствует в случае, если Вы не выполнили еще всех поставленных задач. Кликните на надписи и Вы выйдете на экран задания.

Если же Вы выполнили все поставленные задачи, вместо этой надписи будет другая - "Следующее задание" (Next Mission). Кликнув на ней, Вы перейдете дальше по сюжету игры.

"Конфигурация" (Configuration) - эта опция позволяет Вас кое-что изменить в конфигурации игры. Меню "Конфигурация" состоит из:

• "Размер Экрана" (Screen Size) - регулируется размер игрового экрана
• "Графическое Разрешение Игры" (Graphic Detail) - регулируется графическое разрешение игры
• "Графическое Разрешение Корабля" (Ship Detail) - регулируется графическое разрешение корабля, который высаживает Вас для выполнения задания и прилетает забрать после выполнения поставленных задач
• "Гамма-Коррекция" (Gamma Correction) - регулируется гамма-коррекция (коэффициент светоусиления; на некоторых мониторах игра будет чересчур темной, в этом случае и включается гамма -коррекция)
• "Чувствительность Мыши" (Mouse Sensitivity) - регулируется чувствительность мыши
• "Джойстик" (Joystick) - калибруется джойстик
• "Экраны Состояния" (Status Display) - отключаются мониторы оружия и жизни (см. об этом ниже)
• "Сверхщит" (Supershield) - его включение полностью защищает Вас от воздействия оружия врагов (но при падении с опасной высоты Вы все равно можете умереть)
• "Игра: звуковые эффекты" (Game: Sound F/X) - громкость звуков стрельбы и криков врагов во время игры
????? "Музыка" (Music) - громкость музыки во время игры
• "Промежуточный мультфильм: звуковые эффекты" (Cutscene: Sound F/X) - громкость взрывов и т. п. во время промежуточных мультфильмов
?????? "Музыка" (Music) - громкость музыки во время промежуточных мультфильмов

"Выйти в DOS" (Quit to Dos) - сразу же выйти в DOS (если пришел начальник и надо срочно принять озабоченный вид)

"Вернуться к игре" (Return to Game) - и так понятно.

Вот и мы вернемся к игре. В нижнем правом углу помещается Ваше оружие. Очевидно, фирма "Lucas Arts" решила максимально приблизить Вас к реальности (попробуйте взять в руки игрушечное ружье - лучше настоящее! - и посмотрите, как Вы его держите).

В левом верхнем углу игрового экрана появляются надписи, сообщающие Вам о том, какой именно предмет Вы подняли с пола.

В нижних углах (если Вы не отключили опцию "Экран состояния" в меню "Конфигурация" - см. выше) имеются два полукруглых монитора (H. U. D - Heads Up Display).

Тот, что слева, - монитор энергощита/жизни. Состояние энергощита показано цветом двух зеленых дуг и зелеными цифрами. Нормальное состояние щита - 100 единиц, максимальное - 200 единиц. Щит защищает Вас только от оружия врагов, а не от укусов канализационных тварей, ударов силовых топоров, агрессивной среды и ранений при падениях. Красное пятно посредине монитора и красные цифры показывают Ваше здоровье. Ну, тут комментарии, как говорится, излишни. Справа от этой цифры имеется еще одна (изначально это цифра "3"), показывающая количество оставшихся у Вас жизней. В данной игре невозможно сохранять игру во время выполнения заданий. Это, в принципе, должно было бы поднять азарт и

сложность игры - да вот ребята из Lucas Arts решили, что в таком случае игра уж очень усложняется, и сделали для Вас возможность "оживать" определенное число раз после того, как Вас в очередной раз убьют. При каждом "оживлении" у Вас сохраняется тот запас боеприпасов, который был в момент кончины, здоровье восстанавливается на все 100 единиц, а вот щит - только на 100 единиц. Количество "оживлений" определяется тем, сколько дополнительных жизней (Extra Life) Вы успели собрать. Максимально у Вас может быть 9 дополнительных жизней и одна "основная" (т. е. всего ожить Вы можете 9 раз). На мой взгляд, это сильно упрощает игру - наберите девять жизней и просто в упор расстреливайте главных врагов (Темных Воинов). Даже если они Вас пару-другую раз уложат - не беда: Вы встанете и их добьете. Не-е-е, братцы, это не есть круто. Лучше было бы сделать простое сохранение игры, как в DOOM. Зачем изобретать велосипед?.. Уж лучше бы лишний раз поработали над внешним видом (графикой).

Монитор в правом нижнем углу показывает количество боезапаса для применяемого в данный момент Вами оружия и уровень заряда батарей. Так как штурмовая пушка может использовать два типа боезапаса, то на мониторе имеются и два экранчика, показывающих, сколько какого типа боезапаса у Вас осталось. Большие красные цифры показывают количество плазменных зарядов (а также количество боезапаса для всех других видов оружия), а маленькие зеленые цифры показывают количество ракет (этот экранчик загорается только тогда, когда Вы берете в руки штурмовую пушку). Кроме этих двух экранчиков, есть еще полукруг из маленьких зеленых огоньков - это индикатор заряда батарей. Ваше оборудование (фонарь, инфракрасные очки, противогаз) при работе потребляют энергию батарей. Как только энергия батарей истощится, оборудование автоматически отключается. Судить об уровне зарядки батарей Вы можете по цвету огоньков: если они светятся ярко, заряд есть, а если потускнели - заряд иссяк. Пополнить заряд Вы можете, подобрав батарею или что-нибудь из оборудования (подробнее см. раздел "Предметы, которыми Вы можете воспользоваться"). Прямо над индикатором заряда батарей имеется еще один индикатор тускло-красного цвета. Он показывает, работает ли фонарь. В последнем случае этот индикатор горит ярко-красным огнем.

Ваше оборудование, оружие управляются функциональными клавишами F1-F10.

<u>Клавиша "F1"</u> - включает/выключает PDA (Personal Data Assistant - личный обработчик данных). Вы попадаете в новый игровой экран. Нижнюю его часть занимают шесть надписей: "Map", "Weap", "Inv", "Obj", "Mis" и "Exit".

Map - режим карты. В верхнем левом углу стрелки, кликая на которых Вы двигаете карту из стороны в сторону (можете и просто нажимать на курсорные клавиши). Чуть ниже стрелок - знаки "+" и "-", они служат для увеличения или уменьшения масштабирования карты. Еще ниже стрелок - переключения этажей, которые показывает карта.

Weap - показывает набор оружия, который у Вас имеется.

Inv - показывает набор ключей, оборудования и прочих предметов, которые Вы подобрали.

Obj - поставленные перед Вами задачи в данном задании. Те из них, которые Вы уже выполнили, будут подсвечены желтым цветом.

Mis - та же самая информация, которую Вы уже видели в экране задания.

Exit - выйти из PDA.

<u>Клавиша "F2"</u> - включает/выключает инфракрасные очки (подробнее о них см. раздел "Предметы, которыми Вы можете воспользоваться").

<u>Клавиша "F3"</u> - включает/выключает "кошки" на ботинках.

<u>Клавиша "F4"</u> - включает/выключает противогаз.

<u>Клавиша "F5"</u> - включает/выключает фонарь, закрепленный на Вашей голове (он осветит темные закоулки на первых порах, пока Вы не найдете инфракрасные очки). Фонарь искать не надо, он у Вас имеется изначально.

<u>Клавиша "F6"</u> - включает/выключает Headwave (что это такое, я так и не понял, хотя подозреваю, что в игре для нескольких игроков это в виде повязки на голове служит для распознавания участников).

<u>Клавиша "F7"</u> - поднимает/опускает HUD-экран состояния (мониторы здоровья/щита и боезапаса/батарей).

<u>Клавиша "F8"</u> - полностью убирает оружие в кобуру/чехол (очищает экран) и Вы не можете стрелять.

<u>Клавиша "F9"</u> - перебор оружия на позицию вниз (т. е. 9 на 8, 8 на 7 и т. д.).

<u>Клавиша "F10"</u> - перебор оружия на позицию вверх (т. е. 7 на 8, 8 на 7 и т. д.).

<u>Клавиша "Backspace"</u> - переключение с текущего на последнее оружие и наоборот.

<u>Клавиши "ALT +" или "ALT -"</u> - изменить размер игрового экрана.

Клавиши "ALT+F8" - включить/выключить опцию "Automaticaly Mount Weapon" (подробнее о ней см. в начале данного раздела)

## 5. ВАШЕ ОРУЖИЕ

Арсенальчик у Вас в этой игре графически выполнен отлично, да и сбалансирован неплохо. Впрочем, можно было и лучше.

Все виды оружия вызываются цифровыми клавишами на основной клавиатуре (для непонятливых - это там, где алфавит).

Итак, у Вас имеются:

1. Ваши крепкие кулаки. Не такое уж слабое средство, хотя, конечно, против главных врагов применять их бессмысленно. Зато для них не требуется боезапас и отобрать их у Вас невозможно (последнее это качество еще Вам здорово пригодится). Действуют кулаки, естественно, на коротком расстоянии. При этом Вы опять (как и в DOOM) оказались левшой. Почему?

Вызываются кулаки клавишей "1".

Применять их Вам придется лишь во время плена на корабле Жаббы хатта (Jabba the Hutt) (Я прочитал все книги по сюжету "Звездных Войн", в том числе и те, что на русский язык почему-то не перевели (а ведь интерес читателей есть) и, насколько я понял, "Hutt" - не имя собственное, а название инопланетной расы, к которой принадлежит Жабба. На это указывает и присутствие определенного артикля). Подробнее об этом см. раздел "Выполнение заданий".

2. Усовершенствованный бриярский пистолет (Modified Bryar Pistol) - с ним Вы начинаете игру. Вполне приличная огневая мощь (на первых порах, разумеется). Главное достоинство - это очень экономичное оружие, на один выстрел оно тратит одну единицу энергии. Главный недостаток - слабая скорострельность. В перестрелке Вы будете часто промахиваться (особенно на первых порах) из-за непривычного расположения оружия и для разборок с врагом Вам придется стрелять еще раз, но применяя пистолет Вы проиграете врагу: он успеет сделать в Вас больше дырок, чем Вы в нем. Однако, если боезапас на исходе, а враг стоит на приличном расстоянии, переключитесь на пистолет. На большом расстоянии противник стреляет слабо, и Вы успеете положить его до получения серьезных ранений.

Кроме этого, пистолет, как оружие направленной энергии, теряет энергию выстрела пропорционально расстоянию (чем дальше враг, тем слабее выстрел).

Есть у пистолета и еще один серьезнейший недостаток - разброс при стрельбе, но о нем мы поговорим чуть ниже, поскольку в основном Вы будете применять ружье-бластер (оно лучше смотрится).

Стреляет пистолет одиночными выстрелами с заметным интервалом.

Вызывается пистолет клавишей "2".

Тип боезапаса для этого вида оружия - энергетические единицы (Energy Units).

Максимально возможное количество боезапаса для этого вида оружия - 500.

3. Ружье-бластер / ружье штурмовика (Blaster Rifle / Stormtrooper Rifle) - его Вы сможете подобрать у убитого техника Империи во время выполнения первого же задания.

Огневая мощь ружья (сила одного выстрела) немного уступает огневой мощи пистолета, зато разница в скорострельности весьма ощутима. Хотя ружье тоже стреляет одиночными выстрелами, но никакого перерыва между выстрелами (как это имеет место в случае с пистолетом) нет, т. е. скорострельность этого оружия определяется Вашим пальцем, прижимающим клавишу "Fire Primary".

Кроме того, боеприпасы для этого оружия Вы найдете почти на всех уровнях (кроме задания #10).

Недостатки ружья:

- высокое потребление энергии (один выстрел потребляет 2 энергетических единицы)
- разброс при стрельбе (этот недостаток есть и у пистолета, о нем я сказал выше). Это не та неточность, которую допускаете Вы. Эта неточность делается самим компьютером (по крайней мере, я так понял из фирменного руководства к игре). Например: Вы стреляете по одиноко стоящей фигуре противника, прицелившись насколько можно точнее, но все равно при этом часть Ваших выстрелов во врага не попадает, а пролетает мимо. Сколько раз со мной такое случалось, даже вспомнить невозможно. Учтите, что у пистолета этот недостаток значительно меньше.

Вызывается ружье клавишей "3".

Тип боезапаса для этого вида оружия - энергетические единицы (Energy Units).

Максимально возможное количество боезапаса для этого вида оружия - 500.

4. Термальный (тепловой) детонатор (Termal Detonator) - играет роль гранаты. Вы впервые найдете этот вид оружия во время задания #3.

Это мощное оружие, способное при точном броске поразить 2-3 врагов. Детонатор можно подорвать двумя способами: если нажать клавишу "Fire Primary", то детонатор взорвется при соприкосновении с препятствием (стеной, врагом и т. д.); если нажать клавишу "Fire

Secondary", то детонатор взорвется с задержкой в 3 секунды (при этом, если он упадет на пол, то просто покатится в направлении броска).
Бросать же детонатор тоже можно двумя способами: если Вы хотите бросить на короткое расстояние, то надо нажать и быстро отпустить клавишу "Fire Primary" (или "Fire Secondary"); если Вы хотите бросить на большое расстояние, то надо нажать клавишу "Fire Primary" ("Fire Secondary") и отпустить ее через некоторое время. Чем больше промежуток времени, в течение которого клавиша остается нажатой, тем на большее расстояние полетит детонатор.

Когда применять детонатор? Поскольку на прицеливание требуется некоторое время, то применять это оружие надо тогда, когда противник Вас еще не заметил (он стоит на большом расстоянии, а Вы лежите на полу), либо тогда, когда он не может Вас поразить ответным огнем (например, Вы находитесь рядом с краем обрыва скалы, стены или лифта). Применять детонатор в последнем случае особенно рекомендуется - вот Вы подошли к краю какого-то обрыва, посмотрели вниз, засекли там кучку врагов, они начали по Вам стрелять, Вы залегли, чтобы избежать ранения, и начали бросать на короткое расстояние (если Вы лежите близко от обрыва) детонаторы. Последние, ясное дело, перелетают край и падают вниз на головы Ваших врагов, а Вы целехоньки. Но будьте внимательны: если потолок над Вами низкий, то летящий по параболе детонатор может задеть его и тогда - БА-БАХ!- Вы ранены. Особенно это важно, если Вы в коридоре пытаетесь бросить детонатор на большое расстояние. Делайте выводы.

Вызывается это оружие клавишей "4".

Тип боезапаса для этого вида оружия - термальные детонаторы (как будто Вы и сами не сообразили!).

Максимально возможное количество боезапаса для этого вида оружия - 50.

5. Имперское барабанное ружье (Imperial Repeater Rifle) - скорострельное оружие, похожее на шестиствольный пулемет из DOOM. Вы найдете его в ходе выполнения задания #4.

Главное преимущество - великолепная скорострельность (это самое скорострельное оружие в игре). Потом, оно очень экономично - за один выстрел тратится одна силовая единица. Кроме того, оно безопасно и даже при стрельбе в упор Вам самим вреда не причинит.

Единственный недостаток этого оружия - не очень много Вы найдете боеприпасов к нему, а этот же тип боеприпасов Вам понадобится для оружия #6, с помощью которого Вы на первых порах сможете расправиться с Темными Воинами.

Стреляет ружье непрерывным потоком одиночных выстрелов (клавиша "Fire Primary") или очередями по три выстрела одновременно (клавиша "Fire Secondary"), но применять ружье в таком режиме не советую - бестолку, если не верите - проверьте.

Тем не менее я считаю это оружие вторым в игре.

Вызывается это оружие клавишей "5".

Тип боезапаса для этого вида оружия - единицы питания (Power Units).

Максимально возможное количество боезапаса для этого вида оружия - 500.

6. Джеронский плавильный резак (Jeron Fusion Cutter) - четырехствольное оружие, очень необычный дизайн. Весьма мощное оружие - превосходит оружие #2, #3, #5. Кроме того, экономичное - за один выстрел тратится одна силовая единица. Вы найдете его в ходе выполнения задания #5.

Главный и, пожалуй, единственный недостаток этого оружия - разброс при стрельбе. Во время ближнего боя это не очень заметно, а вот при стрельбе на большое расстояние Вы будете частенько мазать. Да и боезапаса, как я уже сказал, будет не так уж и много.

Основная ценность этого оружия для Вас - только с его помощью Вы сможете завалить Темных Воинов (пока не получите оружие #10). Подробнее об этом см. раздел "Выполнение заданий".

Стреляет резак или по очереди из каждого отдельного ствола (клавиша "Fire Primary"), или одновременно "веером" из всех стволов сразу (клавиша "Fire Secondary").

Вызывается это оружие клавишей "6".

Тип боезапаса для этого вида оружия - единицы питания (Power Units).

Максимально возможное количество боезапаса для этого вида оружия - 500.

7. Противопехотные мины (I. M. Mines) - самое бестолковое оружие в игре. Вы найдете его при выполнении задания #6.

Действуют мины так: клавишей "Fire Primary" Вы кладете мину на пол и включаете часовой механизм, который срабатывает через приблизительно 3 секунды реального игрового времени. Мина взрывается, нанося ранения всем тем, кто стоит рядом (включая и Вас).

Если же Вы нажмете клавишу "Fire Secondary", Вы тоже кладете мину на пол, но включаете датчик. При приближении кого-нибудь, включая и Вас, мина издаст звуковой сигнал и взорвется.

Это оружие очень хорошо действует при ликвидации врагов, стоящих за закрытой дверью: установите мину клавишей "Fire Secondary", отойдите назад, потом подбегите к мине и тут же дайте задний ход. Мина взорвется и враги за закрытой дверью будут ликвидированы. Учтите, что когда откроете эту дверь, то иногда в первое мгновение враги могут стоять как ни в чем не бывало, затем сразу упадут на пол замертво.

При перестрелке это оружие практически бесполезно, поскольку, пока Вы его установите, пока успеете отбежать, враги успеют Вас изрешетить вдоль и поперек.
Впрочем, хотите пробовать - пробуйте.
Вызывается это оружие клавишей "7".

Тип боезапаса для этого вида оружия - сами противопехотные мины (естественно, что же еще?).

Максимально возможное количество боезапаса для этого вида оружия - 30.

8. Переносная мортира (Packered Mortar Gun) - более мощный и удобный вариант термального детонатора. Вы найдете его при выполнении задания #6.

Это оружие выстреливает мощным зарядом по параболической траектории, которая определяется тем же правилом, что и в случае с термальным детонатором, брошенным Вами (т. е. чем выше ствол оружия, тем дальше полетит снаряд, да и задеть за потолок он может запросто).

Однако при точном попадании Вы можете прикончить 5-6 врагов. Удобства при прицеливании у мортиры на порядок выше, чем у термального детонатора, вследствие чего скорострельность у мортиры во много раз больше.

Недостаток - для боя на ближней дистанции это оружие совершенно не подходит, снаряды перелетают через голову врага.

Вызывается это оружие клавишей "8".

Тип боезапаса для этого вида оружия - снаряды (Mortar Shells).

Максимально возможное количество боезапаса для этого вида оружия - 50.

9. Стоукерское ударно-волновое ружье (Stouker Concussion Rifle) - мощное оружие, стреляющее "пулями" из сжатого ионизированного воздуха и поражающее за счет ударной волны взрыва (отсюда и название). Вы найдете ее при выполнении задания #9 у первого убитого трандошана.

Достоинство этого оружия - его сила. 3-4 точных попадания - и Вы сами труп, несмотря на энергощит в 200 единиц. Кроме того, оно отлично действует при поражении группы врагов на дальнем расстоянии (когда мортира может и не достать).

Однако недостатков у него полно. Во-первых, трудно прицелиться. Во-вторых, если только при выстреле заряд заденет за какое-то препятствие, ударная волна накроет Вас. Так что применять это оружие имеет смысл только на открытом пространстве. В-третьих, скорострельность этого ружья оставляет желать много лучшего. В-четвертых, это ружье жрет чересчур много боеприпасов - 4 силовые единицы за выстрел. В-пятых, для ближнего боя оно не подходит - ударная волна задевает и Вас.

Вызывается это оружие клавишей "9".

Тип боезапаса для этого вида оружия - единицы питания (Power Units).

Максимально возможное количество боезапаса для этого вида оружия - 500.

10. Штурмовая пушка (Assault Cannon) - самое мощное и самое лучшее оружие в игре. Вы найдете его при выполнении задания #11.

Пушка стреляет двумя типами "снарядов": плазменными зарядами (они в 3-4 раза сильнее выстрела из ружья-бластера) и ракетами. Плазменные заряды совершенно безопасны для Вас даже при стрельбе в упор. Ракеты - нет, взрывная волна нанесет ранение и Вам. Мощь ракеты примерно такая же, что и у снаряда для мортиры, только летят они по прямой линии на любое расстояние до столкновения с каким-нибудь препятствием. Ракеты очень удобны для уничтожения Темных Воинов 1-ой фазы сборки - они не могут их отражать своим щитом.

Скорострельность пушки при стрельбе плазменными зарядами такая же, что и у ружья-бластера, а вот при стрельбе ракетами - немного медленнее, чем при стрельбе из мортиры.

Как только пушка появится у Вас в руках, сражайтесь с Темными Воинами только ей.

Единственный недостаток пушки - не очень много будет у Вас боеприпасов к ней. Еще одна претензия к самой пушке не относится - просто она так изображена, что четверти экрана за ней не видно. Да и при стрельбе плазменными зарядами трудно успеть заметить, когда Темный Воин сам начинает по Вам стрелять.

Вызывается это оружие клавишей "0".

Тип боезапаса для этого вида оружия - плазменные картриджи (Plasma Cartriges) и ракеты (Missiles).

## 6. ПРЕДМЕТЫ, КОТОРЫМИ ВЫ СМОЖЕТЕ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ

По ходу игры Вы будете натыкаться на массу предметов, которые Вы сможете поднять и применить для своей пользы.

Начнем с боеприпасов.

1. Вертикально стоящие прямоугольники с ярко-синими квадратиками - обоймы, в каждой из них 15 энергетических единиц (15 Energy Units).
2. Стальные шары с красными огоньками - термальные детонаторы.
3. Пояса с пятью шарами - 5 термальных детонаторов.

4. Красные вертикально стоящие двойные баллончики - 10 единиц питания (10 Power Units).

5. Снаряды для мортиры (Mortar Shells) - невысокие толстые снаряды.

6. Коричневые квадратные сумки - в них по 5 противопехотных мин.

7. Вертикально стоящие связки снарядиков с синей каймой - 20 плазменных картриджей (20 Plasma Cartridges).

8. Вертикально стоящие связки снарядиков с красными носами - 5 ракет (5 Missiles).

9. Высокие вертикальные снаряды с красными носами - отдельные ракеты.

После героической кончины Ваших врагов рядом с их трупами Вы можете подобрать тоже кое-какие боеприпасы (об этом см. раздел "Враги").

Кроме боеприпасов, для Вас особенно важны плоские устройства с зелеными продолговатыми огнями наверху - это усилители Вашего энергощита (Shield Units). Каждый из них усиливает щит на 20 единиц.

Встретятся Вам и медицинские наборы (Medikit) - белый ящичек с красным крестом сбоку. Он восстанавливает здоровье на 20 единиц.

Перейдем к сверхусилителям (Power-Ups). Их всего три вида и встретятся они Вам в основном лишь на легких и средних уровнях сложности.

"Оживление" (Revive) - полностью восстанавливает Ваше здоровье, несмотря на ранения, и доводит энергощит до 200 единиц. Этот сверхусилитель похож на ярко-желтый шарик на подставке.

Сверхзаряд для оружия (Weapon Supercharge) - в несколько раз увеличивает скорострельность всех видов оружия примерно на 10 секунд реального времени. При этом цифры на индикаторе боезапаса окрасятся в желтый цвет. За пару секунд до истечения срока действия сверхзаряда цифры начнут мигать и Вы услышите (если у Вас есть звуковая карта) звуковой сигнал. Этот сверхусилитель похож на прибор в виде коробочки, поставленный на- бок, из которой торчит проводок.

Сверхзаряд для щита (Shield Supercharge) - делает Вас неуязвимым для всех видов оружия врага (в том числе и штурмовых пушек Темных Воинов). Время действия такое же, как и у сверхзаряда для оружия. За пару секунд до истечения срока действия сверхзаряда Вы услышите звуковой сигнал. Этот сверхусилитель похож на обычный усилитель щита, только огонек более яркий и насыщенный.

К этой же группе можно отнести и лишнюю (дополнительную) жизнь (Extra Life). Я уже объяснял, зачем она нужна. Выглядит она как алая эмблема Союза Повстанцев (полумесяц, из середины которого торчит еще одна палка).

Теперь поговорим об оборудовании. Его, впрочем, немного.

Инфракрасные очки (Infra-Red Goggles) - позволяют Вам видеть во тьме и заглядывать в темные углы. Как только Вы их получите при выполнении задания #1, применяйте только их, но не фонарь. Дело в том, что на более сложных уровнях игры Вам в качестве дополнительных трудностей будут добавлены автоматические пушки и частенько их будут ставить в темных местах для охраны полезных вещичек. Эти пушки "видят" Вас при включенном фонаре, но, если Вы двигаетесь вперед с инфракрасными очками на носу, они не будут сразу же стрелять, отдав инициативу в Ваши руки. То же самое относится и к другим врагам (Имперским штурмовикам, инопланетянам). Исключение составляют лишь канализационные твари. Они-то как раз атакуют в темноте. Сами же очки - они на очки и похожи. Подобрав их, Вы сможете немного восстановить заряд батарей, так что, даже если у Вас есть уже одни очки, все равно подберите новые.

"Кошки" на ботинках (Ice Cleats) - шипастые ботинки, позволяющие Вам не скользить на льду. "Кошки" энергии батарей не потребляют. Выглядят они как сапоги с шипами.

Противогаз (Gas Mask) - он поможет Вам выжить в опасной среде, насыщенной вредными газами. Внешний облик противогаза Вы ни с чем другим не спутаете.

## 7. ВРАГИ

Враги Ваши по игре состоят из Имперских войск, сторожевых дроидов (вообще-то, слово "дроид" - это сокращение от "андроид". Первоначально андроидами называли механических кукол, изготовлявшихся в 19 в. во Франции мастером Анри Дро. С тех пор слово "андроид" стало нарицательным и им обозначают человекоподобных роботов. Но в саге о "Звездных Войнах" (фильмах, книгах и сопутствующих товарах) словом "дроид" частенько называют всех роботов, автоматические пушки, инопланетян-мафиози, опасной (вредной) среды и просто чудовищ.

**Имперские войска:**

<u>Офицеры</u> (Officers) - люди в коричневой форме. Слабые враги, вооружены пистолетами, т. к. офицеру зазорно таскать с собой более тяжелое вооружение. Правда, стреляют они намного точнее всех прочих Ваших врагов. Рядом с их трупами Вы сможете подобрать обоймы (15 энергетических единиц).

Коммандос (Commandos) - люди в черной одежде с продолговатыми открытыми шлемами на голове. Их набирают из числа офицеров, но они вооружены ружьями-бластерами. Стреляют часто, но не очень точно. Кроме того, двигаются несколько быстрее, чем офицеры и штурмовики. Рядом с их трупами Вы сможете подобрать ружье-бластер (15 энергетических единиц).

Штурмовики (Stormtroopers) - люди в белых бронедоспехах. Вооружены ружьями-бластерами, которые Вы и сможете подобрать рядом с их трупами (15 энергетических единиц). Стреляют тоже неточно (имейте в виду, что эта неточность в стрельбе проявляется лишь на приличном расстоянии от Вас).

Темные Воины 1-ой фазы сборки - похожи на стальные скелеты Терминаторов (Д. Камерон - гениальный человек, с этим не поспоришь). Вооружены они стальной заточкой, каковой весьма успешно ковыряют у Вас в боку. Вдобавок ко всему, эти парни имеют еще и отражательный щит, которым они постоянно прикрываются и который отражает Ваш выстрел обратно. Но при движении вперед к Вам щит убирается и в этот момент Вы можете подловить подлеца точным выстрелом. Лучший способ сражаться с ними - отступать назад, все время стреляя. Рядом с трупами этих врагов Вы ничего не найдете.

Темные Воины 2-ой фазы сборки - похожи на штурмовиков, только серого цвета, вооружены штурмовой пушкой и летают (к счастью, не очень быстро). Самые крутые Ваши противники. Иногда стреляют ракетами, потом маневрируют по воздуху, затем опускается и обстреливает Вас плазменными зарядами. Чтобы успешно справиться с ними, либо наберите много дополнительных жизней, либо быстро маневрируйте - ракеты и плазменные заряды летят медленно и от них можно уклониться. Рядом с трупами этих врагов Вы найдете 20 плазменных картриджей и 5 ракет.

Главный гад (судя по словам, которые Вы услышите перед встречей с ним, это сам генерал Мок, руководитель проекта "Темный Воин") - в принципе, тот же Темный Воин 2-ой фазы сборки, только очень большого размера и летает вроде чуточку побыстрей. Кроме того, он стреляет не одной ракетой, а залпом сразу из 4-5, которые разлетаются веером. Тактика борьбы с ним - такая же, что и с Темным Воином. Когда Вы его прикончите, то ничегошеньки не получите, но к этому времени боеприпасы Вам уже нужны не будут, поскольку останется убить всего одного офицера и конец игры.

**Сторожевые дроиды:**

Имперский дроид-разведчик (Imperial Probe Droid) - железная коробка со множеством конечностей, которые торчат снизу. Вооружен бластерами. Имейте в виду, что, когда Вы его собьете, он упадет на землю и взорвется, подобно маленькой бомбе, поэтому не спешите подходить близко ! После его уничтожения среди обломков можно найти 10 единиц питания.

Ремут (Remote, робот с дистанционным управлением) - шарик, вооружен множеством бластеров. Очень верткий, очень неприятный противник. К счастью, броня - ерунда. Одно точное попадание из любого вида оружия - и ему конец. После его уничтожения среди обломков можно найти 10 единиц питания.

Робот для проведения допросов (Interrogation Droid)- большой черный шар, вооружен бластером наподобие плавильного резака, а на близком расстоянии использует шприц с какой-то дрянью (Stun Device), от которой Вас не в состоянии защитить энергетический щит. После его уничтожения среди обломков можно найти 10 единиц питания.

Поисковый робот - коробочка на колесиках, ездит по полу. Не вооружен, но, если Вы его разнесете вдребезги, среди обломков найдете батарейку, которая несколько восстановит заряд Ваших батарей для оборудования.

Автоматические пушки (Gun Turrets) - Обычно они располагаются на потолке и при Вашем приближении начинают стрелять. Это опасные противники, старайтесь заметить их и отскочить назад, пока они не начали стрелять. Потом поднимите ствол оружия вверх, выскочите, пальните пару раз и сразу назад! После их уничтожения Вы ни фига не найдете.

**Опасная (вредная) среда создается за счет:**

QS100 сварочные клещи (Welding Arms) - похожи на изогнутые дугой железки, установленные на полу на невысоком постаменте. Хотя они и не являются, строго говоря, оружием, но все равно могут нанести Вам значительный ущерб. Чтобы их уничтожить, стреляйте по той части (в виде ящика), которой дуги клещей крепятся к постаментам. Если мне память не изменяет, Вы их встретите только на крейсере-базе Темных Воинов "Arc Hammer". После их уничтожения Вы ничегошеньки не найдете.

Мины - лежат себе полеживают на полу, а когда Вы к ним приблизитесь , включаются детонаторы и через 2 секунды они взрываются. Как их обезвредить - см. раздел "Полезные советы".

Выбросы газа - в некоторых помещениях по небрежности или злому умыслу в воздухе наличествуют ядовитые примеси, при вдыхании которых Вы быстро теряете здоровье и в конце концов отдаете концы. Империя не проявляет особенного желания ликвидировать выбросы газа, предпочитая просто оснащать местный персонал противогазами. Так что единственный совет - ищите противогазы (а я Вам, конечно, в этом помогу).

Отходы производства - от этой опасности Вас ничего не спасет, так что просто не попадайте в такие места (Вы встретитесь с ними лишь однажды, во время выполнения задания #7).

**Инопланетяне-мафиози (это подручные Жаббы хата):**

Граны (Grans) - эти подлецы давно подвизались при дворе короля преступности Жаббы хатта. Они весьма искусны в рукопашном бою (на близком расстоянии), но предпочитают атаковать с помощью термальных детонаторов, которые бросают гораздо быстрее и точнее, чем Вы. Так что старайтесь пристрелить их как можно быстрее. После их кончины Вы можете подобрать 5 термальных детонаторов.

Трандошаны (Trandoshans) - рептилии-гуманоиды, вооруженные ударно-волновыми ружьями. По данным Повстанцев, они не раз исполняли поручения лорда Дарта Вейдера, а учитывая жесткие требования Вейдера к профессионализму, это значит, что дело свое они знают. Они, пожалуй, самый опасные противники после Темных Воинов и Боббы Фетта. На сложных уровнях их много и они будут старательно целиться по Вам. К счастью, они не так уж быстро стреляют, но не советую расслабляться по этому поводу. После их кончины Вы сможете подобрать ударно-волновое ружье (100 единиц питания).

Гаморреанские стражники (Gamorrean Guards) - ребята со свиноподобными рылами, вооруженные силовыми топорами, от ударов которых Вас не спасет Ваш энергетический щит. К счастью, топоры действуют только на коротком расстоянии и применяют стражники их крайне неторопливо. Правда, убивать стражников трудно - уж больно они живучие. После их кончины Вы ни фига не найдете.

Бобба Фет (Bobba Fet) - самый знаменитый наемный охотник (Bounty Hunter) в Галактике, известен своими исключительно безжалостными методами. Это тот парнишка, который Вам встретится в самом конце задания #11. Он, в принципе, похож на Темного Воина - тоже летает (причем, в зависимости от уровня сложности, все быстрее и быстрее). Только стреляет прямо на лету, что очень опасно и неудобно (для Вас, разумеется). К счастью, его ракеты летят медленно и от них можно увернуться, а броня у него намного слабее брони Темного Воина. После его кончины Вы ничего не найдете. Хотя, вообще-то, Вы его и не убьете вовсе, поскольку ему суждено умереть от рук Хэна Соло в первой части третьего фильма "Звездных Войн" (когда Люк, Чюбакка, принцесса и Лэндо будут спасать Хэна из лап Жаббы хата).

**Чудовища Вам встретятся двух видов:**

Канализационные твари и драконы. Оба этих вида врагов поражают Вас вне зависимости от текущего уровня щита. Естественно, после их смерти Вы ничего не получите, даже шкуру дракона на куртку Вам не дадут. Может быть, в далекой-далекой Галактике крутые парни (ведь Вы - крутой мужик!) кожаные изделия не носят?

Дианоги (Dianoga) - канализационные твари. Одно время их считали просто плодом воображения пьяных ремонтников, но они оказались горькой действительностью. Они обитают в сточных водах (те из Вас, кто видел первый фильм из цикла "Звездные Войны", помнят, конечно, чудище, пытавшееся полакомиться Люком Скайуокером в канализационном шлюзе Звезды Смерти, - это и есть канализационная тварь). Сначала высовывают глаз из воды и осматриваются вокруг, потом атакуют Вас. Старайтесь стрелять по глазу, а если не успели - немедленно поменяйте свое местоположение, поскольку дианоги быстро передвигаются под водой в том направлении, где они в последний раз Вас видели.

Дракон - большая, тупая, злобная тварь. Ее довольно трудно убить, особенно учитывая то, что оружия у Вас не будет, - придется пустить в ход кулаки (подробнее об этом см. раздел "Выполнение заданий"). К счастью, встретитесь с ней Вы только на корабле Жаббы хатта.

## 8. О ЧЕМ ГОВОРЯТ В ИГРЕ (для тех, у кого слабо с английским)

Учитывая состояние системы среднего и высшего народного образования в России, я думаю, что далеко не все из тех, кто будет играть в "Dark Forces" со звуковым сопровождением, понимают разговорный английский, понять же, что вещают враги по ходу игры хочется.

Поэтому я решил дать фразы, которые выкрикивают враги и их перевод на родной русский. Членораздельные фразы кричат только слуги Империи. Остальные враги выкрикивают Бог знает что.

"Stop Where You Are!" (иногда: "You There!Stop Where You Are!") -
"Ни с места!" ("Эй, ты!Ни с места!")
"Stop, Rebel Scum!" - "Стоять, Повстанческая мразь!"
"You Are Not Authorized In This Area!" - "У Вас нет допуска в этот район!"
"Surrender Immediantly!" - "Немедленно сдавайся!"
"Here He Is!Blast Him!(иногда: "Blast Him!") - "Вот он! Пристрелить его!" ("Пристрелить его!")
"You Are Violating Imperial Law!" - "Вы нарушаете закон Империи!"
"Set Blasters On Full!" - "Поставить бластеры на полную мощь!"
"Here He Is!Stop Him!" - "Вот он! Остановить его!"
"Hold!" - "Стоять!"

## 9. ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Эти советы предназначены для тех, кто хочет играть честно - без кодов-отладчиков и сверхщита.

Итак, начнем с самого начала.

1. При установке клавиш клавиатуры сделайте так, чтобы клавиши "прыжок" и "ускоренное движение" стояли рядом (на мой взгляд, лучшая комбинация - клавиша "Left Shift" для ускоренного движения и клавиша "Z" для прыжка; впрочем, это только совет). Дело в том, что часть прыжков Вы можете совершить, лишь разбежавшись и подпрыгнув вперед в самый последний момент, поэтому-то эти клавиши лучше располагать поближе друг к другу.

2. Передвигайтесь ползком. Это значительно увеличит Ваши шансы избежать ранений от выстрелов врагов, т. к. они, как правило, первые два раза по лежащему на полу человеку не попадают. Правда, в третий раз попадают, да и вблизи для них все равно, стоите Вы или лежите. Но тут уж Вам просто не надо давать поймать себя.

3. Не старайтесь стрелять быстро, старайтесь стрелять точно. Боеприпасы не бесконечны, знаете ли.

4. Экономьте силовые единицы, поскольку против Темных Воинов Вам придется стрелять долго и упорно.

5. При движении не спешите, вертите головой по сторонам, чтобы не пропустить какой-нибудь полезный предмет на полу или на стеллаже.

6. Имейте в виду, что если Вы стреляете из темноты, а Ваши враги стоят на освещенном пространстве, то точность их стрельбы будет хуже, чем обычно.

7. Когда наткнетесь на мину, то обезвредить ее Вы сможете тремя способами: подбежать к мине и тут же дать задний ход, бросить в мину термальный детонатор или выстрелить в мину из ударно-волнового ружья.

8. Почаще смотрите на карту, чтобы не потерять ориентацию.

9. Если Вас обложили враги, не забудьте про окна - через них Вы можете выпрыгнуть и тем самым уйти от врагов. Но соблюдайте осторожность, а то выпрыгнете и свалитесь в пропасть.

10. Внимательно смотрите на стены - легкое изменение цвета, текстуры или какие-то надписи могут означать, что перед Вами секретная дверь (подойдите и нажмите пробел) или фальшивая стена (киньте в нее термальный детонатор, выстрелите из мортиры или подложите мину).

11. Если перед Вами низкий проход или не до конца поднятые ворота, просто нажмите клавишу "Crouch" и ползите вперед.

12. Всегда старайтесь идти вперед, подобрав все усилители для щита и все боеприпасы, встретившиеся Вам на пути.

## 10. ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ

Я настоятельно прошу читать этот раздел только в том случае, если Вы застряли, т. к. сама игра, на мой взгляд, довольно проста и мои советы могут запросто лишить Вас удовольствия от игры. Но я их даю, поскольку кто-нибудь из Вас может застрять где-нибудь (всякое случается), а нет ничего более тошного, чем пройти игру наполовину (на треть, на четверть и т. д. ) и вдруг споткнуться и остановиться (по себе знаю).

Перейдем к сути дела. Я не буду давать все 100% секретов для каждого уровня, в конце концов, и Вам полезно чуть-чуть поднапрячь серое вещество. Тем более, что у Вас есть код, позволяющий просматривать карту целиком.

При описании первого задания я все-таки проведу Вас через все секреты и комнаты, чтобы Вы могли немного привыкнуть к действиям в игре. А дальше я буду лишь сообщать Вам ту информацию, которая поможет Вам непосредственно выполнить задание и остаться в живых.

Будем считать, что Вы начнете проходить игру на легком уровне и с включенным кодом LADATA. В координатных строках для местонахождения предметов, которые я буду указывать, цифры перед первой запятой относятся к оси X, те, что перед второй, - к оси Y, а те, что в конце, - к Z.

Для плохо знающих английский язык я перед описанием каждого задания дам перевод информации, выводимой перед Вами на экране задания.

Итак. . .

**ПРОЛОГ-ЗАДАНИЕ 1**
ПЛАНЫ ЗВЕЗДЫ СМЕРТИ
ОПЕРАЦИЯ "НЕБЕСНЫЙ КРЮК": ФАЗА 2

Секретное послание от сенатора Мон Мотмы (она - политический руководитель Восстания - прим. LORD SOTH):

"Повстанцы рассчитывают на успешное выполнение этого задания, командир Катан. Я надеюсь, что успех будет на Вашей стороне. "

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Планы Звезды Смерти содержатся на секретной Имперской базе на планете Данута, откуда в заданное время они будут переданы лорду Вейдеру (поскольку в фильмах и книгах сериала "Звездные Войны" Галактическая Империя построена на манер феодального государства, то слово "Lord", стоящее перед именем Вейдера, следует понимать как титул "лорд", а не

как "повелитель" - прим. LORD SOTH). О внутреннем расположении помещений базы известно *очень немногое, так что* Вам придется действовать на основе своих собственных наблюдений.

ЗАДАНИЕ

Как только завладеете планами, немедленно эвакуируйтесь. Операция "Небесный Крюк" доставит планы принцессе Лейе на консульский корабль "Тантив IV". Она продолжит выполнение задания.

ПОСТАВЛЕНЫЕ ЗАДАЧИ

- Найти и завладеть планами Звезды Смерти.
- Вернуться на Ваш корабль на крыше здания.

Займите лежащее положение. Аккуратно двигайтесь вперед и стреляйте с большого расстояния. Не забудьте прихватить у убитых обоймы. В точке <0341; -2. 0; 0308> возьмите у убитого Имперского коммандос ружье-бластер. Перестреляйте всех врагов вокруг. Теперь выйдите наружу через дверь с красным квадратным включателем (подойдите к нему вплотную и нажмите пробел). Обойдите здание вокруг ползком, прижимаясь к стене вплотную, перестреляйте всех штурмовиков, в том числе и тех, которые ходят вверху на галереях. Далее идите в точку <0288; -3. 0; 0179>, там дверь, за которой Вас ждет штурмовик. Справа лифт. На нем поднимитесь наверх, положите еще одного штурмовика и офицера. У последнего возьмите в точке <241; 24. 0; 0152> красный ключ. Спуститесь на другом лифте и убейте двух штурмовиков. Вернитесь в здание. В точке <0256; 1. 0; 0296> откройте дверь красным ключом. За ней - лифт, на котором Вы подниметесь наверх, если там кто-то остался, перестреляйте их. У поискового робота можете прихватить батарею, если применяли фонарь. В точке <0264; 20. 0; 0340> имеется включатель, опускающий часть стены на первом этаже. Спуститесь на первый этаж. Там в точке <0237; 0. 1; 0324> открылся проход. Там Вас поджидают враги, но с ними у Вас проблем быть не должно. В точке <0149; 0. 1; 0319> есть лестница, ведущая вниз. Спуститесь вниз, постреляйте по врагам и идите в точку <0329; -20. 0; 0276>, где есть включатель. Нажмите на него, откроется путь напротив (поднимется барьер), в точке <0243; -20. 0; 0274> возьмите красную плату - это и есть планы Звезды Смерти (при этом Вы услышите голос Кайла Катана, т. е. Ваш, говорящий: "Это чересчур просто. Теперь надо вернуться на мой корабль"). Обойдите пьедестал с планами и получите обойму и усилитель энергощита. Теперь идите в точку <0291; -20. 0; 0309> - там дверь, за которой лифт, ведущий на крышу. Там попрежнему враги, а в центре крыши в точке <0179; 42. 0; 0282> - точка эвакуации, куда за Вами прилетит космический корабль. Тут Вы можете нажать клавишу "Esc" и перейти к следующему заданию. Но мы еще не закончили и с Вашего позволения мы пройдем в точку <0247; 40. 0; 0382>, там мы нажмем на стену и спрыгнем вниз, получив лишнюю жизнь. Вы окажетесь как раз в той точке, где и начали игру. Идите в точку <0203; 0. 1; 0. 334>, там лифт, поднимающий Вас на верхнюю галерею на левой стороне здания. Походите там и поднимите нужные предметы. Теперь идем в точку <0278; 20. 0; 0335>, оттуда прыжок вперед. Пройдитесь по новой галерее, подняв нужные вещи. Идите в точку <0330; 20. 0; 0347>, оттуда прыжок вперед на выступ. Идите налево по выступу в пещеру. Там темно, включите фонарь. В точке <0391; 24. 1; 0399> нажмите пробел на стене, откроется включатель, нажмите на него, идите в дверь, нажмите рычаг на стене, она начнет опускаться, спрыгните в открывшийся проход. Идите к двери с большим красным символом. За ней враги, в точке <0548; -9. 0; 0245> находятся инфракрасные очки. Идите в точку <0542; -9. 0; 0234>, там дверь, за которой черный ремут, сверхзаряд для оружия и лишняя жизнь. Идите в точку <0119; 1. 5; 0388>, там пещера. Поднимитесь по каменным ступеням и прыгните в точку <0163; 22. 4; 0421>. Там лежит оживление. Вернитесь в здание. Идите в точку <0224; 0. 1; 0334>, там включатель, открывающий секрет в точке <0278; 20. 0; 0335>. Теперь идите к лифту, поднимающему Вас на крышу к Вашему кораблю. Рядом с этим лифтом нажмите на стену в точке <0346; -20. 0; 0351>, успейте проскочить вовнутрь, пока стена поворачивается. Там враги, батарейки, ружья-бластеры и усилители для щита. Вот вроде и все с этим заданием. Если я чего и пропустил, то это может быть только какой-нибудь секрет, который Вы и без меня найдете.

**ЗАДАНИЕ 2**

ТАЛАЙ: ТАКСКАЯ БАЗА

ПОСЛЕ ПОБОИЩА

Рада встретиться с тобой снова, Кайл. Ты хорошо поработал при выполнении операции "Небесный Крюк", на Повстанцев это произвело большое впечатление. Теперь мы опять будем в одной упряжке, как в добрые старые времена.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Командование Повстанцев произвело поверхностную разведку района, и он кишит Имперскими войсками. В город по-прежнему не подается электричество, так что часть систем будет бездействовать. Тебе надо найти главный гидроэлектрогенератор и запустить его.

ЗАДАНИЕ

Империя обычно расслабляется после большого наступления, так что нам возможно и удастся найти информацию или следы этого нового "Темного Воина", о котором мы узнали от

Крикса Мадина. Его контакты внутри Империи помогут нам проследить все нити, которые Вам удастся найти. Счастливой охоты, Кайл.

ПОСТАВЛЕНЫЕ ЗАДАЧИ
- Найти и запустить гидроэлектрогенератор.
- Найти какие-нибудь следы "Темного Воина".
- Вернуться в район посадки.

Тут все совсем просто. Единственная трудность - врагов много и они периодически восстанавливают свою численность, даже на легких уровнях сложности. Учтите, что, пока Вы не запустите гидроэлектрогенератор, свет во многих помещениях не будет гореть и враги, находящиеся там, Вас не будут видеть (если Вы передвигаетесь с инфракрасными очками, а не с включенным фонарем) и, следовательно, первым стрелять сможете Вы, так что воспользуйтесь этим. Также не бойтесь упасть в реку - из нее есть лестница-выход в левом углу. При выполнении задания прежде всего включите карту и запомните точку, в которой Вас высадили, чтобы потом мучительно не напрягать мозги, пытаясь вспомнить, куда же вернуться. Далее, Вам сначала надо пройти в точку <0174; 10. 0; 0169>, тут бордюр, через который Вам надо перепрыгнуть. Внимание! Внизу Вас будут поджидать враги и их будет тем больше, чем выше уровень сложности. Далее пройдите по мосту и направляйтесь в темное здание <0392; 2. 0; 0147>, где много штурмовиков. Включите инфракрасные очки и идем налево по ступеням, поднимаемся вверх и прыгаем в окно <0416; 6. 0; 0051>, отправляемся в точку <0226; 2. 0; 0024> (пройти надо по высокой лопасти генератора, Вы ее ни с чем не спутаете). В этой точке нажмите на стену с отпечатком руки. Это включатель гидроэлектрогенератора. Включится свет и врагам станет удобнее целиться в Вас. Теперь идем к двери <0475; 2. 0; 0258>, ее уже можно открыть. Внутри стоят техники Империи и имеется включатель, поворачивающий мост. Нажмите на включатель. Идем в точку <0398; 4. 0; 0262> - это выход на мост. Идем по нему. В маленькой комнатушке есть включатель, поворачивающий мост еще раз. Мы идем все время вперед к двери <0393; 7. 0; 0648>. Тут море врагов. Мы по-прежнему прем вперед, потом поднимаемся по винтовой лестнице на мостик, огибающий комнату. Идем в точку <0439; 19. 00712>, там двери, за которыми, как всегда, враги, и в точке <0484; 16. 0; 0709> Вы найдете то, что и искали, - оружие (правда, сломанное) Темного Воина (Dark Trooper's Weapon). Вы услышите разговор Кайла с Джэн (он скажет, что нашел кое-что интересненькое, а она - чтобы он возвращался назад). Теперь вернитесь в точку эвакуации (посадки). Внимание! Чтобы успешно выполнить следующее задание, перед тем, как нажать клавишу "Esc" и продолжить игру, обязательно наберите 500 энергетических единиц и постарайтесь сохранить уровень щита в 200 единиц. Почему это так важно - см. ниже.

**ЗАДАНИЕ 3**
ГОРОД АНОАТ
ПОДЗЕМНОЕ ЛОГОВО

Та штука, которую ты нашел, была каким-то оружием, чересчур громоздким, чтобы им мог пользоваться человек. Скорее всего это - прототип оружия для Темного Воина.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Я обнаружила символ "М. Р. " на стволе - клеймо печально известного специалиста по оружию по имени Мофф Ребас - типа, известного своей паранойей и исключительной преданностью Империи. Он может стать нашей следующей нитью к Темному Воину.

ЗАДАНИЕ

Ребас затаился где-то глубоко внутри канализационной системы под городом Аноат. Он сконструировал хитроумную систему переключателей для ворот водозаборников, чтобы не дать чужакам возможности найти дорогу к его лаборатории. Сначала включите эти переключатели и только потом может начаться Ваш поиск Ребас. Будьте осторожны - скорее всего Ребус окружил себя сторожевыми дроидами, а по большей части не исследованный канализационный лабиринт может таить в себе и другие опасности. Помните: нам нужны живыми вы оба (какое счастье - LORD SOTH). К твоему возвращению я уже приготовила обеззараживающий душ.

ПОСТАВЛЕНЫЕ ЗАДАЧИ
- Найти Имперского специалиста по оружию Моффа Ребуса.

Главная трудность - нехватка боеприпасов. Дело в том, что Вашими врагами на этот раз будут сторожевые дроиды, канализационные твари и "бомбисты", у которых энергетическими единицами не разживешься, а у Вас нет пока еще стрелкового оружия, действующего от силовых единиц. Так что старайтесь применять пистолет, он не так уж быстро “жрет” боезапас. В точке <0397; 10. 0; 0117> есть лифт, который опускает Вас вниз. Там есть кое-какие боеприпасы, но не обольщайтесь - Вам их не хватит. Мы идем к двери во внутренний двор <0317; 0. 0; 0146>. Там расположено водоочистное сооружение в виде озера, воды которого выливаются через 4 выхода, закрытых решетками. В точке <0315; 0. 0; 0188> расположен переключатель с четырьмя позициями. Включение каждой из них открывает одну из 4-х решеток. Включите первую позицию слева (загорится первая слева индикаторная лампочка). Идите

в открывшуюся решетку, бредите по течению, в точку <0226; -20. 0; 0282> вспрыгните на бетон и идите к лифту, который сразу увидите. Лифт поднимет Вас вверх. Идите к точке <0253; -4. 0; 0340>, там первый из 4-х рубильников, которые Вам надо включить, чтобы добраться до цели. Теперь вернитесь в сточные воды, идите по течению вниз, пока не свалитесь в огромный темный зал. Теперь идите в точку <0084; -66. 0; 0297>, там найдете кое-что полезное. Далее идите к двери <0088; -66. 00212>, за которой лестница и ремуты. Идите в лифт, он поднимет Вас вверх, где Вас поджидают несколько Имперских дроидов-разведчиков. Покончив с ними, снова ступайте к переключателю <0315; 0. 0; 0188>. Включите третью кнопку слева. Идите в открывшуюся решетку, проследуйте вниз по течению в точку <0378; -6. 0388>. Вспрыгните там на бетон и идите к точке <0377; 0. 0; 0298>, там расположен второй рубильник. Включите его. При этом за окном Вы увидите, как опустится уровень воды и откроется доступ к двери, которая ранее была скрыта водой. Спрыгните вниз и идите к этой двери в <0335; -16. 0; 0302>. За ней - лестница, ремуты (черт бы их побрал!) и еще одна дверь, за которой в точке <0316; -4. 0; 0345> расположен рубильник №3. Включите его и возвращайтесь в сточные воды. В точке <0365; -16. 0; 0339> перепрыгните через барьер. Вскоре после этого Вы попадете еще в один огромный темный зал. Идите прямо вперед к двери в <0352; -40. 0; 0471>. За ней - еще одна дверь, за которой рубильник в <0352; -40. 0; 0504>, включающий шлюзовую камеру. Теперь плывите себе по течению, не стараясь особенно свернуть в боковые проходы - в них практически ничего нет (кроме 3-х обойм, если у Вас совсем плохо с боеприпасами). Вас вскоре вынесет во дворик. Снова идите к источнику, т. е. к переключателю <0315; 0. 0; 0188>, и включите вторую позицию слева. Идите в открывшийся проход. Идите прямо, потом посмотрите налево и вскочите на бетон, далее идите к точке <0262; -5. 0; 0319>, там расположен 4-ый рубильник. Включите его. Вернитесь в сточные воды и идите прямо, в точке <0188; -25. 0; 0427> расположен включатель лифта, который поднимет Вас наверх. Оттуда - длинный прыжок вперед, далее проследуйте в точку <0051; -6. 0; 0464>, оттуда прыгните вперед на противоположный выступ (на нем, кстати, обязательно будет хоть один гран). На этом выступе автоматически откроется двери. Идите вперед, откроется еще одна дверь (когда Вы подойдете к ней вплотную). Идите в точку <0052; -6. 0; 0290>, там поднимитесь по лестнице, повернитесь направо и увидите сидящего в кресле человека с ружьем. По нему не стреляйте, просто подойдите к нему вплотную (это точка <0104; 7. 0; 0298>). Вот и все, Кайл свяжется с Джэн по радио и скажет, что нашел клиента.

**ЗАДАНИЕ 4**

ПЛАНЕТА ФЕСТ:

ИМПЕРСКИЙ ОРУЖЕЙНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Мофф Ребус сконструировал прототип оружия для Темных Воинов. При допросе он не открыл многого, но во время одного из своих откровений сообщил: " Видели бы вы результаты наших испытаний на Фесте - мое оружие сделает множество дырочек во множестве повстанческой мрази". Крикс Мадин подтвердил существование Имперского оружейного центра на планете Фест, производящего металлургические исследования новых сплавов. Информация о роде металлов, применяемых ими там, позволит нам получить точную наводку на Темного Воина.

ЗАДАНИЕ

Я высажу тебя на старой посадочной площадке вдали от базы, окруженной районом каменистых обрывов. Будь осторожен: один неверный шаг и от тебя останется кратер. Сама база расположена глубоко в скале с внешним входом с ограниченным доступом, который способен защитить ее от сильной лобовой атаки. Найди какое-нибудь другое отверстие, которое позволит попасть вовнутрь более простым образом. Когда выполнишь задание я подберу тебя в точке высадки. Во всем остальном ты будешь действовать так, как ты любишь, - в одиночку.

ПОСТАВЛЕНЫЕ ЗАДАЧИ

- Проникнуть на базу и найти образцы металла, который там испытывается.
- Вернуться в район высадки.

Основная сложность - не сорваться в пропасть по дороге к комплексу и не стать жертвой автоматических пушек на потолке внутри комплекса (особенно на уровне сложности HARD).

Вы стоите на каменистой площадке. В точке <0316; -11. 0; 0307> есть секретная дверь, за которой проход и лифт, опускающий Вас вниз к другому проходу. Там, однако, ничего ценного нет. Возвращаемся обратно на площадку рядом с точкой высадки, идем к <0238; -11. 0; 0296>, тут можно прыгнуть направо, взять усилители щита и термальные детонаторы. Потом возвращаемся в точку <0238; -11. 0; 0296> и далее идем все время вперед до точки <0121; -5. 0; 0434>. Если тут свернуть налево, то можно подняться вверх и очистить путь для возвращения назад. Но, чтобы попасть на базу, Вам придется из точки <0121; -5. 0; 0434> прыгнуть направо на выступ, где лежит усилитель щита. Теперь аккуратно поднимайтесь по ступеням и идите по дороге, пока не придете в <-002; 1. 0; 0328>. Прыгните вниз в отверстие перед Вами (на уровне сложности HARD внизу Вас ждет автоматическая пушка). Двигайтесь ползком (низкий потолок) до <0014; -38. 0; 0256>, там развилка. Если пойдете прямо - там

склад полезных вещей (на уровне сложности HARD тут на потолке автоматическая пушка). Для того, чтобы выйти из склада, приблизьтесь к выходу, нажмите и держите клавишу "Crouch", потом нажмите клавиши "Jump" + "вперед". Как бы это не выглядело безумно (прыжок из положения лежа), у Вас все получится. Вернитесь на развилку и проследуйте налево. Там выход в сам комплекс. Вы увидите в проеме ноги штурмовика и сможете его расстрелять. В <0037; -37. 0; 0143> лестница, когда по ней подниметесь, справа будут автопушки на потолке (на уровне сложности "Hard" их три штуки), а далее - закрытая дверь. Чтобы открыть ее, поверните налево от лестницы, по которой только что поднялись. В <-082; -28. 0; 0180> есть включатель, нажмите его и бегите к двери (она будет открыта недолго!). Миновав дверь, идите все вперед (другого пути у Вас не будет). За поворотом <0063; -11. 0; 0102> еще три автоматические пушки на потолке (на уровне "Hard"). Идите к лифту (Вы его не пропустите) и спуститесь вниз. Далее я уже не буду говорить Вам об автоматических пушках на потолке - их чересчур много, просто будьте осторожны. В <-018; -22. 0; -042> лежат четыре усилителя для щита. Теперь побродите по комплексу в любом понравившемся Вам направлении. Когда Вам это надоест, войдите в дверь <-149; 5. 0; 0221>, потом в лифт <-115; 5. 0; 0231> и сходите в точку <-030; 35. 0; 0226> - там у убитого офицера возьмите кодовую карточку. Нажмите F1 (вызовите PDA), там кликните на "INV" и спишите символы с этой карточки на листок бумаги. Они Вам пригодятся, я бы дал этот код, да вот незадача - таких букв на клавиатуре нет. Не обессудьте, господа хорошие. Теперь нажмите в <-062; 39. 0; 0244> выключатель. Подойдите к <-167; 5. 0; 0248> и спрыгните вниз. Выйдите из помещения и в <-16. 8; -15. 0; 0252>, лягте на пол и выстрелите в круглый выключатель, который увидите. Когда он станет зеленым, идите в <-128; -15. 0; 0205>, спрыгните вниз. Там открылась дверь, войдите и в <-126; -32. 0; 0263> лежит Имперское барабанное ружье. Выход оттуда - через лифт в <-118; -32. 0; 0244>. Теперь идите в <-337; -18. 0; 0067>, далее в <-274; -3. 0; 0084>, там еще одно барабанное ружье. Нажмите пробел на стене, возле которой лежало ружье и откроете секретную дверь, за ней - единицы питания (не лишняя вещь). Идите к двери <-106; -18. 0; -025>, за ней в <-043; -17. 0; -014> пробелом наберите в окошках код с кодовой карточки. Это откроет дверь <-066; -18. 0; 0009>, за ней винтовая лестница и автопушки на потолке (их много, а на уровне сложности "Hard" будет еще больше). Идите по лестнице вверх к двери в <-018; 44. 0; 0095>. На боковые двери пока внимания не обращайте. За ней - комната с окном, из которого виден столб с чем-то (это и есть то, что Вы ищете), стена с проходом в ней и двери в стене самого зала. С двух сторон окна - два рычага, правый вращает стену вокруг столба, левый меняет положение прохода в стене. Звучит заумно, на самом же деле все очень просто, Вы легко разберетесь. Ваша задача - совместить проход в стене, вращающейся вокруг столба, с дверьми в стене зала и, спустившись по винтовой лестнице, пройти через боковые двери и по узкому проходу (смотрите не сорвитесь - разобьетесь здорово!), подойти к столбу и нажать на нем рычаг. Проделайте эту процедуру со всеми тремя дверьми в стене зала, потом поднимитесь в комнату с рычагами. В ее правой стене откроется проход к еще одной двери в стене зала. Совместите проход во вращающейся стене с этой дверью (поднимите проход вровень с верхним уровнем столба. Пройдите, на столбе возьмите контейнер. Кайл сообщит Джэн, что нашел какой-то любопытного вида металл, а она - чтобы он двигался на выход, поскольку она нервничает. Когда столб в очередной раз опустится вниз, спрыгните с него и идите по сточной воде в <-046; -70. 0; 0068>. Там лифт, который Вас поднимет вверх. Идите к дверям <-15. 2; 5. 0; 0226>, оттуда проследуйте в <-160; 5. 0; 0261>, идите прямо в открытый проход и нажмите включатель <-037; 0. 0; 0453>. Идите в открывшиеся двери к лифту в <-004; 0. 0; 0457>. Далее идите к месту высадки, благо дорогу Вы уже знаете.

**ЗАДАНИЕ 5**
ГРОМАССКИЕ РУДНИКИ
КРОВАВАЯ ЛУНА

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Металл, обнаруженный тобой, называется фрик. Это редкий материал, который, должно быть, используется для брони Темного Воина. Я проследила все известные источники фрика и наткнулась на список из нескольких маленьких лун в системе Громас. Наличие Имперской рудодобывающей базы в этой системе вряд ли можно считать простым совпадением.

ЗАДАНИЕ

Для задержки осуществления проекта "Темный Воин" и получение преимущества над Империей нам нужно вывести комплекс из строя. Возле главного реактора имеется обменное сопряжение (оно будет показано на картинке в виде креста), ведущее к центральной сети напряжения питания. Установи заряд последовательного взрыва на это сопряжение, что приведет к взрыву всего комплекса. После установки заряда не трать времени понапрасну, а быстрее сматывайся.

ПОСТАВЛЕНЫЕ ЗАДАЧИ

- Найти реактор и установить заряд последовательного взрыва.
- Вернуться на корабль.

Учтите, что единицы питания Вам лучше экономить, поскольку Вам предстоит встретиться с Темным Воином 1-ой фазы сборки. Выход из района высадки один, не заблудитесь.

Когда будете огибать выступ скалы, внимательно смотрите вверх - там бродит кучка штурмовиков. Идите к точке <-305; 4. 0; 0429>, лягте на пол и выстрелом привлеките внимание врагов. Когда они подойдут, забросайте их с безопасного расстояния термальными детонаторами. Потом спрыгните с обрыва. На уровне сложности "Easy" Вы найдете суперзаряд для щита. На других уровнях сложности игры там ничего не будет. Теперь повернитесь налево и ползком (вокруг много штурмовиков) двигайтесь вперед. В <-235; -4. 0; 0382> лежит суперзаряд для оружия. Продолжайте продвижение вперед, к лифту <0346; -2. 2; 0337>, который поднимет Вас в комплекс. Поднимитесь по лестнице и загляните налево в закуток. Там в <0258; 29. 0; 0340> лежит джеронский резак. Далее идите вперед. В точке <0081; 30. 0; 0354> или рядом с ней спрыгните вниз налево. Подойдите к стене в <0069; 18. 0; 0311>, там секретная дверь. Войдите вовнутрь и поверните налево, там в <0086; 20. 0; 0294> еще одна секретная дверь в стене. Еще одна секретная дверь в стене в <0057; 20. 0; 0291>. За ней - единицы питания (они Вам здорово пригодятся). Выйдите из секретной комнаты и поднимитесь в <0017; 30. 0; 0353>. Там опуститесь на пол и спрыгните вниз. Идите вперед в лифт <-079; 32. 0; 0358>, который поднимет Вас наверх. Идите вперед. Там на потолке (на уровне сложности "Hard") три автоматические пушки. Идите дальше. В <-320; 29. 0; 0329> есть комната с боеприпасами и усилителями для щита. Идите в <-392; 29. 0; 0329>. Вы увидите бур, который то поднимается, то опускается. Дождитесь, пока он только начнет опускаться и встанет вровень с Вами. Спрыгните на него (иначе можете разбиться). Когда бур опустится, покрутите головой и увидите проход в стене - сверху его не видно. Когда бур начнет подниматься, успейте запрыгнуть в этот проход. Вот Вы и оказались непосредственно в громасских рудниках. Теперь идите все время вперед, пока не дойдете до <-016; -32. 0; 0430>. Оттуда прыгните направо за синим ключом. Вернитесь обратно. Идите в <0011; -32. 0; 0468>. Отсюда прыгните на выступ слева внизу. Если Вы еще не освоились с прыжками, включите режим неуязвимости - это очень сложный прыжок, а если Вы его не выполните, то очень здорово разобьетесь. Есть и другая точка для прыжка, но там Вам придется прыгать снизу вверх, что намного сложнее. Во всяком случае, мне удалось успешно совершить прыжок сверху вниз в трех попытках из пяти, а, прыгая снизу вверх, я не смог совершить ни одного удачного прыжка. Впрочем, выбор за Вами. Оказавшись на выступе, соблюдайте осторожность - движущийся потолок. Подождите, пока он поднимется, и подпрыгните вверх. Идите по коридору, пока не доберетесь до <-090; -40. 0; 0345>. Тут на потолке (на уровне сложности игры "Hard") три автоматические пушки, а в двух проходах в стенах - штурмовики. Сначала перестреляйте их всех и только потом продолжайте дальнейшие действия, иначе Вас пристрелят. Уж поверьте ветерану боев с Темными Силами. Теперь включите режим осторожного передвижения и сделайте пару-другую шагов, пока не упадете вниз, на мостик под выступом, на котором Вы стоите. Сверху Вы его никак не увидите. Повернитесь направо и Вы увидите движущийся потолок, за которым открывается проход. Подождите, пока потолок поднимется, и прыгайте с разбегу в проход. Идите по проходу, пока не дойдете до лифта, который опустит Вас вниз. Побродите по коридорам, там на потолках (на уровне сложности игры "Hard") автоматические пушки, которые Вам лучше всего ликвидировать, чтобы потом они не мешали маневрировать. К тому же, на полу в коридорах есть кое-что полезное. Покончив с пушками, идите в <-408; -91. 0; 0356> и переключитесь на оружие #6. Нажмите пробел и тем самым установите заряд последовательного взрыва. Сразу же дайте задний ход. Столб, на который Вы установили заряд, поднимется и появится Темный Воин. Отступайте, приняв лежащее положение и отстреливаясь из резака. Кайл кажет: "Джэн, вытаскивай меня отсюда. Я, кажется, прикончил Темного Воина. Может, тут их несколько". Джэн ответит: "Отлично". Идите в лифт, открывшийся в <-347; -96. 0; 0331>. Он поднимет Вас наверх. Идите в <-361; 29. 0; 0314>, нажмите рычаг на правой стороне и отойдите. Подождите, пока откроются все четыре двери (если Вы перейдете через порог первых ворот, все остальные закроются и Вам придется дергать рычаг снова). Бегите вперед, не обращая внимание на врагов и их выстрелы. За воротами сразу же ложитесь на пол и приготовьтесь к бою. В точке <-316; 28. 0-052> лежит суперзаряд для оружия. Расправившись с врагами, спрыгните вниз. Идите в проход <-282; 0. 0; 0088>. Идите все время вперед, а когда выскочите на открытое пространство, поверните направо и идите к <0082; -2. 0; 0386>, там подпрыгните и идите к точке высадки.

## ЗАДАНИЕ 6
## ИМПЕРСКИЙ СЛЕДСТВЕННЫЙ ИЗОЛЯТОР, ОРИНАКРА
## СУДЬБА КРИКСА МАДИНА

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Плохие новости, Кайл: наш шпион, Крикс Мадин, схвачен. Он содержится в Имперском следственном изоляторе в ожидании казни. Он оказал нам помощь, предоставив информацию о Темном Воине, и я считаю, что мы обязаны попробовать спасти его.

### ЗАДАЧА

Имперский следственный изолятор хорошо охраняется - в него трудно попасть и еще труднее, оказавшись внутри, суметь выжить (обрадовала, нечего сказать, - LORD SOTH). В комплекс можно попасть при помощи управляемого челнока, который доставит тебя к главным дверям. Внутри комплекса имеются два лифта, осуществляющих доступ к нижним тю-

ремным блокам. Первый лифт ведет к блокам пониженной безопасности и далее вниз к центру управления; другой лифт поднимает Вас к блокам повышенной безопасности, где и содержится Крикс Мадин в блоке "П" (на экране будет показана эта П-образная красная эмблема). Каждая камера в этом блоке открывается своей кодовой карточкой, находящейся у одного из офицеров Империи, так что сначала тебе придется отыскать карточку к камере Мадина. Так как блоки повышенной безопасности управляются изнутри, то в случае, если охрана что-то заподозрит (естественно она что-то заподозрит, когда здоровенный мужик с кучей пушек бегает по этажам и палит во все, что движется - прим. LORD SOTH), проникнуть вовнутрь станет невозможно. Я советую тебе найти обходной путь в блок повышенной безопасности. На стороне противника будет численное превосходство (а когда этого превосходства у него не было? - прим. LORD SOTH), так что полагайся более на осторожность, чем на огневую мощь.

ПОСТАВЛЕНЫЕ ЗАДАЧИ

- Найти Крикса Мадина.

Идите через выход (он один, Вы не заблудитесь) к включателю <0143; 128; 0000>, нажмите его и к Вам приедет управляемый челнок, похожий на плоский треугольник (не забудьте взять все боеприпасы, расположенные вокруг, прежде чем встать на челнок). На челноке ничего не делайте, просто стойте, а он сам Вас куда надо довезет. Когда он остановится, повернитесь налево, в закутке есть круглый включатель (не вздумайте прыгать к нему, не допрыгните!) и выстрелите в него. Он окрасится в красный свет, и ворота перед Вами откроются. Войдите вовнутрь, там много врагов. Идите к <0117; 128. 0; 0225>, нажмите выключатель, откроется дверь в закуток с круглым включателем, по которому Вы стреляли. Идите к двери <0103; 128. 0; 0197>, за ней в точке <0111; 128. 0; 0161> бросьте в стену детонатор. Это фальшивая стена, за ней секретная комната, во время этого задания секретные комнаты Вы будете находить как раз за такими стенами. Идите к воротам <0125; 130. 0; 0278>, откройте их, спрыгните вниз (предварительно забросайте врагов детонаторами). Идите к двери <0169; 110. 0; 0389>. В <0181; 110. 0; 0370> - еще одна фальшивая стена. Идите прямо по коридору к лифту. Далее - в <0178; 110. 0; 0298>, там нажмите круглый включатель, поднимется проход, по нему перейдите на другую сторону. Идите к <0113; 148. 0; 0360> - там еще фальшивая стена, потом идите к включателю <0166; 148. 0; 0385>, нажмите его и спрыгните вниз. Идите к <0150; 110. 0; 0428> - там включатель лифта. Взойдите на лифт, нажмите включатель справа и поднимитесь наверх. Теперь внимание! Для решения основной логической головоломки (как попасть в закрытый тюремный блок) нам придется поиграть с двумя лифтами, поэтому тот лифт, который Вы встретите сейчас, назовем "А". Опуститесь на этаж ниже, взорвите фальшивые стены. В <0111; 64. 0; 0451> убейте офицера, возьмите у него кодовую карточку и у включателя <0141; 65. 0; 0477> пробелом наберите в окошках код с карточки. Откроется дверь <0186; 64. 0; 0484>, там найдете мортиру и снаряды. Войдите в лифт "А" и опуститесь еще на этаж ниже. В <0198; 0. 0; 0485> силовая дверь. Через нее все видно, но, если попробуете пройти, будете отбрасываться назад и терять здоровье (вне зависимости от состояния щита). Выстрелы тоже через стену не проходят, отражаясь назад. Поэтому сможете сделать интересную комбинацию. Встаньте перед дверью и пусть враги Вас увидят и стреляют по Вам, их выстрелы будут отражаться на них (не всегда, правда) и, если Вы немного подождете, то они перестреляют сами себя. Классно, правда? Теперь идите в <0157; -2. 0; 0507>, прыгните вверх, потом лягте на пол и ползите к включателю <0182; -1. 0; 0502>, нажмите его и откроется силовая дверь, но на короткое время, поэтому назад к силовой двери двигайтесь бегом. Войдите вовнутрь и нажмите включатель <0232; 0. 0; 0559>, он откроет тюремный блок. Там побродите по камерам. Имейте в виду, что в них закрыты только Ваши враги (включая и гранов), так что стреляйте в них всех с чистой совестью. Для возвращения назад опять нажмите <0232; 0. 0; 0559>, потом лягте на пол и нажмите включатель <0246; -1. 0; 0524>. Он откроет силовую дверь. Войдите в лифт "А" и спуститесь на этаж ниже. Идите к силовой двери <0064; -32. 0; 0476>, подождите, пока она перестанет мигать (на пару мгновений), и проскочите через нее. Идите в обычную дверь, далее следуйте по коридору еще через две двери. В точке <0119; -36. 0; 0354> нажмите пробел на стене и возьмите противогаз. Выйдите в дверь. В точке <0156; -32. 0; 0371> выстрелите в круглый включатель на стене. Это откроет двери. Идите к двери <0228; -32. 0; 0440>, за ней газ, не забудьте надеть противогаз. Идите вперед и в <0356; -32. 0; 0443> возьмите красный ключ. Выйдите из комнаты в коридор, идите в <0161; -32. 0; 0490> - там лифт, который будем называть "Б". Поднимитесь на нем на этаж выше. В <0112; 32. 0; 0494> убейте двух офицеров и возьмите у них две кодовые карточки. При помощи их кода в <0252; 33. 0; 0570> откройте две камеры, одна из них - <0270; 36. 0; 0455>, другая - <0341; 48. 0; 0463> (к этой камере поднимитесь на лифте). Идите в лифт "Б" и поднимитесь еще на этаж выше. Там откройте дверь (она всего одна) и в <0177; 96. 0; 0527> через окно убейте двух офицеров и возьмите у них кодовые карточки. Идите в лифт "Б", спуститесь вниз до конца, выйдите из лифта, нажмите кнопку на внешней стенке лифта и поднимите его на одну позицию выше. Это необходимо для успешного выполнения задания. Идите к лифту "А", поднимитесь до конца наверх, выйдите из лифта, опустите его на одну позицию вниз. Идите в дверь <0102; 128. 0; 0467>, спрыгните вниз, лягте на пол, откройте дверь <0120; 115. 0; 0456>, спрыгните вниз (на крышу опущенного Вами лифта "А"), откройте дверь, опять спрыгните

вниз, опять откройте дверь и далее в том же духе, пока не дойдете <0246; 70. 0; 0605>, откройте дверь, спрыгните вниз, бросьте детонатор в треснутую стену слева, потом спрыгните вниз. Там "Оживление" (Вы его сверху не увидите). Дождитесь, пока движущийся потолок в центре начнет подниматься, и подбегите к стене, подпрыгните вверх и вернитесь туда, откуда прыгали. Теперь идите в правый угол, подпрыгните вверх, пройдите немного дальше по этой движущейся платформе, обернитесь и сделайте длинный прыжок на противоположную движущуюся платформу (на левой стороне). Там опять пройдите немного вперед и опять прыгните на противоположную (правую) движущуюся платформу (она отделена от той правой платформы, на которую Вы взобрались сначала, перегородкой, из-за которой и приходится делать все эти прыжки). Там идите к двери <0175; 90. 0; 0623>, выйдя в нее поверните направо, там мина. Когда она взорвется, откроется проход. Идите через него к двери <0216; 93. 0; 0662>, выйдите в коридор, следуйте к <0165; 98. 0; 0593>, там с помощью кодовых карточек, взятых Вами у убитых офицеров в <0177; 96. 0; 0527>, откройте двери двух камер. В одной из них - Крикс Мадин (сами найдете, в какой именно). Кайл сообщит Джэн, что нашел Мадина, а она - чтобы он и Мадин выбирались из комплекса, пока не появились новые ребята Империи.

**ЗАДАНИЕ 7**

КОСМИЧЕСКИЙ ПОРТ РАМЗИС ХЕД, КАЛ-СЕТИ

СМЕРТОНОСНЫЙ ГРУЗ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Крикс Мадин сообщил нам, что проектом "Темный Воин" руководит генерал по имени Ром Мок. Может быть, ты помнишь его по времени службы Империи. Отмеченный многими наградами солдат Клоновых Войн, Мок стал весьма заметной фигурой во время восхождения Императора к власти. Он был в числе немногих генералов, противившихся созданию Звезды Смерти из-за недоверия, которое он питает к любой технологии, отрывающей воина от битвы и непосредственного контакта с врагом. Он совершенно помешан на идее о чести поединка один на один. Еще Мадин сообщил, что процесс производства Темного Воина состоит из 3-х фаз. Первая фаза - Громасские рудники, которые ты столь уверенно разнес на куски, в ходе которой добывалось сырье для сплава фрик. Полученный таким образом сплав затем доставляется на автоматизированный завод, где он обрабатывается и обогащается. После этого сплав перевозят на особый космический крейсер "ARC HAMMER", где происходит окончательная сборка Темных Воинов. Местонахождение автоматизированного завода и крейсера нам пока не известны.

ЗАДАНИЕ

Теперь нам надо сосредоточить все усилия на обнаружении местонахождения автоматизированного завода. Генерал Мок заручился помощью одного из королей преступного мира, личность которого нам пока неизвестна (но я, на правах прошедшего всю игру, сообщаю Вам его имя - Жабба хатт, если Вы и сами до сих пор не догадались). Этот королек предоставляет Моку услуги контрабандистов для перевозки его сырья на различные заводы. Мадину перед своим арестом удалось узнать, что один из маршрутов, используемых контрабандистами, начинается из Рамзис Хед, космопорта на планете Ка-Сети. Установив следящее устройство на двигателе одного из кораблей контрабандистов, мы сможем выйти на автоматизированный завод (тут будут показаны следящее устройство (слева) и двигатель, куда его надо установить (справа).

ПОСТАВЛЕННЫЕ ЗАДАЧИ

- Установить следящее устройство на заднюю часть корабля контрабандистов.

Главная трудность - наличие большого количества гранов на высоких площадках, откуда они, подлецы этакие, забрасывают Вас термальными детонаторами. Но сначала Вы с ними не встречаетесь. Просто побродите по двору, постреляйте штурмовиков. В конце концов, идите в <-202; -16. 0; 0805>, перед Вами лифт, опускающий вниз. Внизу на выступах засели граны. Нажмите включатель <-225; -40. 0; 0730>, поднимется дверь, идите через нее, сверните направо. В <-285; -40. 0; 0579> лежит желтый ключ. В <-279; -40. 0; 0638> мортира и снаряды. В <-277; -40. 0; 0641> - фальшивая стена (точнее, полый внутри ящик, киньте термальный детонатор и получите усилители щита). Идите в <-182; -41. 0; 0690>, там красный включатель. Нажмите его и бегите в <-250; -40. 0; 0741>. Там нажмите пробел на стене и опустится лифт. Поднимитесь наверх. Идите через узкий мостик-дверь, который Вы опустили круглым включателем, на другую сторону. Поверните направо, в точке <-130; -8. 0; 0658> спрыгните вниз и идите к мостику <-130; -40. 0; 0605>. Он опустит Вас вниз, идите к включателю <-086; -56. 0; 0522>, нажмите его, откроется проход (есть и другой путь к этой точке, но там Вас будет ждать намного больше врагов). Идите к включателю <-057; -56. 0; 0539>, нажмите его и идите в открывшийся новый проход к включателю <-051; -56. 0; 0458>, нажмите его. Откроется еще один проход, отправляйтесь к лифту <-044; -56. 0; 0467>. Ступайте к лифту <-090; -44. 0; 0479>, который поднимет Вас наверх. Там подойдите к краю <-129; -16. 0; 0515> и забросайте гранов термальными детонаторами. Спрыгните вниз. Идите в открытый проход (он один, не пропустите). Идите по проходу дальше, пока не придете в зал. Там войдите в лифт <-150; -40. 0; 0447> и поднимитесь наверх. Из точки <-115; -16. 0; 0385> прыгните вперед. Пьедестал, на который Вы приземлитесь, поднимется к трем дверям. Откройте любую и войдите вовнутрь.

Как выйдете в коридор (через несколько шагов), поверните налево. Побродите по коридорам (лабиринт не сложен, не запутаетесь), пока не придете к двери <-203; 8. 0; 0197>, за которой расположен лифт, опускающий вниз. Пройдите немного дальше и снова спрыгните вниз. Там в точке <-212; -16. 0; 0063> лежит красный ключ. Поднявшись наверх (лифт включается круглым включателем, по которому нужно попасть, стоя на опустившимся лифте посреди зала), идите в дверь <-146; 8. 0; 0170>, откройте ее (теперь у Вас есть ключ), идите дальше по новому коридору. В точке <-239; 11. 0; -142> лежит синий ключ. Теперь возвращайтесь к началу всего лабиринта в проход <-242; 9. 0; 0399>. Идите вперед к двери <-215; 9. 0; 0594>. Нажмите на включатель <-223; 9. 0; 0594>, идите дальше вперед к двери <-172; 9. 0; 0842>. Далее идите в <-224; 9. 0; 0944>, там нажмите пробел и задание выполнено. При этом Кайл заявит: "Следящее устройство установлено". Джэн ответит: "Принимаю сигнал. Кажется, мы здесь закончили. "

**ЗАДАНИЕ 8**

АВТОМАТИЗИРОВАННЫЙ СТРОИТЕЛЬНЫЙ ЗАВОД, АНТИВИ

ЛЕДЯНАЯ СТАНЦИЯ БЕТА

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Я проследила корабль контрабандистов до отдаленной планеты под названием Антиви. Эта замороженная планета безжизненна, если не считать Имперского строительного комплекса, построенного под ее поверхностью.

ЗАДАНИЕ

Установи три заряда последовательного взрыва в обменных сопряжениях, находящихся среди раствора для обработки фрика. Это выведет комплекс из строя. Внимательно смотри, куда идешь: в этом комплексе применяются высоколетучие соединения. Поэтому я советую тебе найти противогаз, вроде тех, которые используются империалами для собственной защиты. Также я не удивлюсь, если Мок разместил на этом заводе Темных Воинов. Сражение с несколькими из них согреет тебя после прогулки по снегу.

ПОСТАВЛЕННЫЕ ЗАДИЧИ

- Проникнуть в комплекс.
- Установить заряд последовательного взрыва 1.
- Установить заряд последовательного взрыва 2.
- Установить заряд последовательного взрыва 3.
- Вернуться в район посадки.

Главные трудности: лед, из-за которого Вы скользите и можете сорваться с обрывов; Темный воин 2-ой фазы сборки. Об нем поговорим потом, а пока спуститесь с места высадки (не забудьте взглянуть на карту, чтобы после выполнения задания быстро сориентироваться) и все время идите вправо, пока не увидите расщелину, пересекающую проход перед Вами. Идите к <-341; -10. 0; 0346> (двигайтесь в замедленном режиме), свалитесь в небольшую яму, в которой находятся "кошки" для сапог. Наденьте их и до окончания задания не снимайте. Теперь вылезайте из ямы и идите в <-335; -3. 0; 0315> и длинным прыжком перепрыгните расщелину. Идите прямо, пока не подойдете к водопаду <-054; -5. 0; 0190> вплотную и прыгните вперед. За водопадом скрыт проход. Идите по нему, а когда река, в которую Вы свалитесь, вынесет Вас на чистый воздух, прыгните на выступ слева от Вас, там в <0260; 17. 0; 0221> лежит синий ключ. Далее пройдите еще немного по выступу в <0283; 17. 0; 0230> и прыгните вперед на конвейерную ленту (она похожа на стену с движущимся верхом). Она понесет Вас вперед (на уровне сложности игры "HARD" на потолке будут установлены автоматические пушки). Когда минуете точку <-111; 16. 0; 0242> (впереди Вы увидите стену, перегораживающую путь конвейерной ленте), посмотрите направо. Там окно в комнату и на стене имеется круглый включатель. Попадите в него точным выстрелом через окно. Стена (на самом деле это дверь) поднимется (на короткое время) и Вы сможете продолжить путь. Двигайтесь до <-210; 14. 0; 0186>, подпрыгните и, открыв дверь, БЫСТРО проскочите дальше, т. к. Вас может раздавить движущийся потолок. Встаньте в <-225; 14. 0; 0155> и спрыгните на бордюр (он очень узкий, но, двигаясь не спеша и осторожно, Вы сможете пройти по нему). Не упадите вниз, т. к. там вредные отходы. В <-250; 11. 0; 0200> прыгните вперед и немного вправо. Далее, перескакивая с движущихся стен, когда они поравняются друг с другом, поднимитесь наверх. Тут снова начнется Ваше путешествие по конвейерной ленте. Из <-393; 13. 0; 0151> прыгните вперед, в маленькую комнатку. Там в <-456; 13. 0; 0161> сверхзаряд для щита. Нажмите в <-454; 13. 0; 0151> включатель. Теперь прыгните обратно на конвейерную ленту. Далее все время вперед - не заблудитесь. Пройдя через дверь <-430; 13. 0; 0215>, сделайте прыжок вперед. Если промахнетесь и не попадете в проход, то слева от него во вредных отходах есть лифт, который поднимет Вас наверх. Продолжайте идти вперед. Нажмите включатель <-367; 10. 0; 0308> и бегите к открывшейся в стене двери в <-366; 10. 0; 0286>. Там поднимитесь вверх и идите к включателю <-296; 16. 0; 0288>, потом к включателю <-336; 16. 0; 0292>. Потом идите в <-277; 16. 0; 0274> и свалитесь вниз. Сразу же наденьте противогаз. В <-279; -40. 0; 0291> лежит "Оживление". Идите в <-301; -44. 0; 0290>, нажмите пробел. Кайл скажет: "Первый заряд установлен". Идите в <-128; -44. 0; 0193>, опять нажмите пробел. Кайл сообщит Вам, что второй заряд установлен. Поменяйте оружие на #6, идите в <-12. 6; -44. 0;

0391>. Кайл пробубнит, что все заряды установлены, а Джэн добавит: "О'кей. Давай взорвем эту ледышку". Напротив Вас поднимется стена, там притаился Темный Воин 2-ой фазы сборки и сверхзаряд для оружия. Выбирайтесь из того места, где стоите, и стреляйте по негодяю. Быстро маневрируйте, забегая за угол, потом быстро выскакивайте из-за угла и снова стреляйте. Главное - не стойте на месте. Когда завалите эту сволочь, идите к открывшемуся проходу в <-206; -40. 0; 0342>. Там бегает еще один Темный воин 1-ой фазы сборки (на уровне игры "HARD" их будет двое) и лежит сумка с минами. Противогаз можете снять. Побродите по лабиринту, пока не дойдете до включателя <-341; -40. 0; 0305>. Нажмите его и прыгните из открывшейся двери. Вы окажетесь на ледяной лестнице как раз под тем местом, где в самом начале игры подняли "кошки". Поднимитесь по лестнице и следуйте в точку высадки. Внимание! Тут иногда происходит один из двух сбоев в игре - за Вами попросту не прилетает корабль с Джэн Орс. В этом случае остается только включить код "LASKIP".

**ЗАДАНИЕ 9**
НАР ШАДДАА, ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ГОРОД
КЛЕЙМО СМЕРТИ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Должно быть, ты пробил брешь в планах Мока, Кайл. До меня дошли сведения, что он поставил на твою голову клеймо смерти и дал хорошие деньги. Каждый наемный охотник в системе будет теперь рыскать в поисках твоей шкуры. А вдобавок к этому я проследила маршруты нескольких кораблей контрабандистов, совершавших рейсы на Громас и Антиви, и все они привели в Нар Шаддаа, логово контрабандистов, - как раз то местечко, где так хочется побывать, когда за твою голову назначают награду.

ЗАДАНИЕ

Контрабандисты должны как-то получать свои маршруты от Империи, и Нар Шаддаа именно то место, где занимаются подобными операциями. Тебе надо искать Имперские навигационные устройства или карты. Я приземлюсь в самом сердце Нар Шаддаа, так что постарайся особенно не баламутить местных наемных охотников.

ПОСТАВЛЕННЫЕ ЗАДАЧИ

- Найти Имперские навигационные данные.

На уровне сложности игры "HARD" Вы можете устроить себе настоящую перестрелку с применением ударно-волнового ружья, т. к. трандошанов (у каждого 100 единиц питания) будет, как грязи. Начинаете Вы, стоя перед прямоугольным блоком. Когда он поменяет позицию, спрыгните вниз и идите в <-022; 0. 0; -116>. Повернитесь направо. Выстрелите в красный включатель (он виден в узком проеме между блоком и стеной) и блок отодвинется, открыв доступ в нишу <-030; 0. 0; -101>. Там мортира и снаряды для нее. Нажмите пробел на дальней стене и откроется проход в комнату. Там гаморреанский стражник и желтый ключ в <-047; -4. 0; -103>. Поверните направо, поднимитесь на лифте и прыгните на передвинувшийся блок. Из <0019; 24. 0; -096> прыгните вперед в проход. Там кое-что полезное. Снова вернитесь на блок и из <0011; 24. 0; -094> прыгните к двери. Далее поднимитесь наверх, убейте гаморреанского стражника и повернитесь направо. Вы увидите узкий мостик через пропасть, по которому бродят граны. Постарайтесь перестрелять их как можно больше, чтобы потом они Вам не мешали (этот мостик ведет к цели данного задания). Поверните налево, идите в <-085; 30. 0; -123> и забросайте врагов снизу термальными детонаторами (среди них есть трандошан). Спрыгните вниз. Убейте еще одного трандошана и позаимствуйте у него ударно-волновое ружье. Теперь идите вперед к двери <-358; 12. 0; -171>, двигайтесь далее на мостик <-282; 36. 0; -180> и прыжок налево на выступ. За дверью <-313; 24. 0; -194> - несколько силовых дверей. Сначала пройдите в крайнюю дверь слева, затем в крайнюю справа, затем в крайнюю слева. В <-297; 24. 0; -235> секретная дверь, за ней мины и лишняя жизнь. Когда все здесь выполните, выйдите снова на выступ и идите в другую дверь <-341; 24. 0; -190>. Далее я не буду Вам ничего конкретного советовать, лабиринт прост и единственная сложность - наличие большого количества врагов. Поднимитесь по лестнице <-044; 25. 0; -309>, возьмите красный ключ в <-047; 32. 0; -335>. Рядом с этим местом в <0050; 32. 0; -364> лежит сверхзаряд для щита. Теперь ищите синий ключ (для этого спуститесь по лестнице <-478; 30. 0; -459>, сам ключ лежит за бордюром <-467; 22. 0; -387>). Выйдите в дверь <-394; 30. 0; -458> и убейте грана, который сторожит дверь на другом конце пропасти. Идите в дверь <-370; 27. 0; 363>, далее вперед в <-408; 25. 0; -271>, поверните направо и все вперед. За дверью <-121; 24. 0; -027> имеется узенький мостик - не сорвитесь! В <-041; 24. 0; 0001> лежит в нише в стене та вещь, ради которой Вы все это и затеяли. Кайл сообщит Орс: "Джэн, я нашел Имперскую навигационную карту". Внимание! Перед выходом из задания не забудьте восстановить полностью запас единиц питания. Они Вам пригодятся в последующем задании.

**ЗАДАНИЕ 10**
КОРАБЛЬ ЖАББЫ ХАТТА
МЕСТЬ ЖАББЫ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Дополнительная информация отсутствует.

ПОСТАВЛЕНЫЕ ЗАДАЧИ

- Заполучить обратно оружие и оборудование.
- Найти навигационную карту.
- Освободить Джэн.

На уровне сложности игры "HARD" это задание - приключение для действительно крутого мужика. Посудите сами: завалить шесть здоровенных драконов голыми руками даже в DOOM'е не представлялось возможным. Впрочем, заваливать драконов Вам придется в любом случае, даже на уровне сложности игры "EASY". Только в этом случае они Вам встретятся в совершенно разных местах, отделенных значительным расстоянием. Вот началось задание. Вас скинули вниз и Вы имеете счастье лицезреть свои кулаки и дверь впереди. Через пару секунд она открывается и на Вас нападает дракон. На первый взгляд, "остается одно: просто лечь помереть", выражаясь словами В. С. Высоцкого. Но победить можно. Алгоритм таков: прижимаете клавишу "Fire Primary" и быстро сближаетесь с драконом. Как только Вы услышите звук удара, отскочите назад. Потом опять сблизьтесь с драконом и после удара отскочите. И так раз десять-пятнадцать подряд. Если дракон начнет Вас прижимать к стене, поменяйте позицию. Главное - быстро маневрируйте и без конца наносите удары. Имейте в виду, что на уровне сложности игры "HARD" в комнате, из которой на Вас нападет дракон, сидит еще один такой же, и, если он Вас заметит, присоединится к товарищу и они будут Вами чавкать вдвоем. Если же он Вас не увидит (т. е. если Вы сами его не увидите), то и не нападет. После смерти первого дракона откроется вторая дверь. Идите в нее и увидите зал, разделенный на две части двумя параллельными стенами, образующими нечто вроде коридора без потолка. На уровне сложности игры "HARD" в этом зале Вас будет ждать еще четыре дракона. Их проще всего победить следующим образом: забегите в коридор из двух стен, прикончите двух гранов, которые стоят в середине этого коридора, потом подойдите к одному из выходов из этого коридора. Привлеките внимание драконов, высунувшись на мгновение из своего укрытия. Потом отступите назад и, когда драконы подойдут, начните бить кулаками. Драконы Вас не достанут, а Вы их потихоньку доконаете. Нажмите рычаг <0477; -48. 0; 0046>. Выйдите из коридора и идите к <0458; -48. 0; 0125>, там подпрыгните вверх и по бордюру пройдите вдоль стены, поверните и из <0491; -30. 0; 0142> прыгните прямо и чуть налево на противоположную сторону. Там в <0469; -36. 0; 0119> лежит синий ключ. Спрыгните вниз. Идите к двери <0481; -48. 0; 0245>. Далее идите по проходу. Из точки <0354; -47. 0; 0227> сделайте длинный прыжок на выступ. Далее пройдите по бордюру вдоль стены налево в комнату. Там нажмите включатель в <0358; -47. 0; 0170>. Идите в дверь <0355; -47. 0; 0245>. В <0372; -47. 0; 0247> на уровне сложности игры "HARD" лежит "Оживление". Идите в <0335; -47. 0; 0280>, там сделайте прыжок вверх и получите Ваше оружие и оборудование. Идите в <0322; -47. 0; 0245> нажмите включатель. Идите в дверь <0301; -47. 0; 0232> через поднявшийся пол. Идите к включателю <246; -46. 0; 0362> и нажмите его. Идите в открывшийся проход. Потом двигайтесь по открытому проходу все время вперед, пока не выйдите в зал с двумя дверьми. Сначала зайдите в дверь <0383; -40. 0; 0343> и идите, пока не возьмете красный ключ в <0356; -40. 0; 0469>. Вернитесь в зал и зайдите в дверь <0424; -40. 0; 0346>. Идите прямо, потом поднимитесь на лифте и нажмите включатель <0507; -28. 0; 0518>, он поднимет мостик на короткое время. По мостику перейдите на другую сторону. Идите прямо. Из <0392; -16. 0; 054> сделайте длинный прыжок вперед. Потом идите прямо и к нише <0373; -16. 0; 0761>, свалитесь вниз. В <0381; -38. 0; 0729> лежит желтый ключ. Нажмите включатель <0428; -44. 0; 0759> и поднимитесь на лифте. Идите в дверь (она одна). Идите прямо по проходу. В <0309; 0. 0; 0285> на стене барельеф, нажмите пробел. На легких уровнях сложности игры там лишняя жизнь. Далее поднимитесь по лестнице, сверните налево и идите к двери <0472; 5. 0; 0353>, за ней в <0462; 5. 0; 0374> лежит навигационная карта. Выйдите из комнаты и идите прямо к выходу (не заблудитесь). В зале с опущенным полом спрыгните вниз, нажмите включатель <0364; 0. 0; 0094> и по поднявшемуся полу идите к выходу. Нажмите включатель <0392; 0. 0; 0157>, откроется проход к <0341; 1. 0; 0193>, там кое-что полезное. Потом опять идите прямо по проходу. В <0257; -2. 0; -012> спрыгните вниз, нажмите включатель <0277; -18. 0; -006>. Идите в <0276; -2. 0; 0054>, оттуда длинный прыжок вперед. Далее пройдитесь по галерее и из <0279; -32. 0; -110> длинный прыжок на другую сторону. За дверью <0193; -32. 0; -049> Вы найдете Джэн, грана и гаморреанского стражника. Джэн скажет Вам: "Спасибо. . . Нет времени для изъявления благодарностей. Давай смываться отсюда".

## ЗАДАНИЕ 11

СТОЛИЦА ИМПЕРИИ, КОРАСКАНТ

ИМПЕРСКАЯ МАСКА

Еще раз я у тебя в долгу, Кайл.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Я проверила навигационную карты, которую ты украл у помощников Жаббы. Эта карта - Имперское закодированное военное устройство, которое вставляется в дешифратор для раскодирования навигационных координат для навигационного компьютера. Данная карта может сообщить нам, куда контрабандисты доставляют свои грузы. К несчастью, навигацион-

ная карта без дешифратора бесполезна. А этот дешифратор расположен в самом сердце Империи - в ее столице. Думаю, тебе не надо говорить, что это задание будет особенно опасным.

ЗАДАНИЕ

Мадин через свои контакты раздобыл код-допуск службы безопасности, который позволит мне полететь в сам город и высадить тебя. Твоей целью будет здание Управления Операций Службы Безопасности, центра тайных операций и разведки для Империи; это район максимальных мер безопасности, в котором все посты находятся в состоянии постоянной боеготовности. Дешифратор располагается в большом подземном зале в самом сердце здания У. О. С. Б. Как только ты взломаешь центральный компьютер, у тебя появится возможность вставить навигационную карту в дешифратор и записать навигационные данные на кассету. Затем тебе надо покинуть здание с этой кассетой и вернуться на корабль.

ПОСТАВЛЕННЫЕ ЗАДАЧИ

- Найти здание У. О. С. Б.
- Взломать вход в основной зал. Вставить навигационную карту в дешифратор и получить кассету с расшифрованными данными.
- Встретится со мной на корабле.

Идите вперед, через окно на галерею. Там можете побродить, потом идите к лифту <0671; 175. 0; 0061>. Он Вас опустит вниз, перебейте там всех, идите к лифту <0326; 102. 5; -051>, потом идите к лифту <0412; 126. 0; -150>. Когда выйдете из него, увидите двор и движущиеся по нему белые квадраты. Это свет прожекторов. Если Вы его коснетесь, то откроются ниши с автоматическими пушками и комната с охраной. Лучше всего просто быстро проползти, прижимаясь вплотную к стене справа. Ползите вдоль этой стены и Вы доберетесь до синего ключа в <0302; 196. 0; -313>. Снова, прижимаясь к стене, вернитесь туда, откуда начали свой путь, и пройдите в <0412; 196. 0; -200>. Оттуда перепрыгните на другую сторону и войдите в дверь. Пройдите вперед и попадете в круглую комнату. Это лифт, в стенах которого имеются ниши, где притаились штурмовики. Подождите, пока лифт опустится до конца вниз. Идите к <0576; 100. 0; -251>. Перед Вами будет дверь, которая открывается автоматически при Вашем приближении. За ней - много врагов, по которым весьма удобно применить мортиру или ударно-волновое ружье (на уровне сложности игры "HARD" там будет и Темный Воин 2-ой фазы сборки). Перебив всех, идите вперед к двери <0738; 100. 0; -247>. За ней имеются комната и четыре автоматические пушки, установленные по бокам комнаты. Проще всего просто пробежать через эту комнату вперед к выходу во двор. Перестреляв там многочисленных врагов, идите к двери <0932; 105. 0; -207>. За ней - лифт, поднимающий Вас на второй этаж. Перед Вами сразу же будут две двери. Зайдите в левую (за другой дверью ничего особенного, кроме энергетических единиц, нет). В комнате нажмите рычаг <0894; 142. 0; -129> и откроется проход в стене. Идите в <0925; 142. 0; -129>, лягте на пол и нажмите рычаг два раза. Встаньте, запрыгните на блок справа, который выдвинулся из стены, а потом с разбегу запрыгните в дверь в стене (там темно). Включите инфракрасные очки и, пройдя по проходу, нажмите рычаг на стене справа. Спрыгните в открывшееся отверстие. В <0806; 143. 0; -291> красный ключи рядом с ним - штурмовая пушка (наконец-то!). Выйдите из этой комнаты и идите в дверь прямо перед Вами в <0859; 142. 0; -251>, за ней - лифт. Потом будут еще два лифта, после которых Вы попадете на самый верхний этаж здания (крышу). Идите к двери <0836; 194. 0; -333>, за ней на уровне сложности игры "HARD" Темный Воин 2-ой фазы сборки, в остальных уровнях - Темный Воин 1-ой фазы сборки. Нажмите включатель <0814; 194. 0; -384> и идите к двери <0815; 194. 0; -193>. За ней - лифт вниз. Вы попадаете в подземный зал. Идете к включателю <0881; 64. 0; -187>. Там три красные полоски чередуются с зелеными полосками. Красные полоски - это запертые двери. Сначала просто открывайте все первые (погасите пробелом верхние полоски) двери. Потом идите к <091; 64. 0; -175>, погасите третью полоску. Идите к <0882; 64. 0; -186>, погасите третью полоску. Идите к <0852; 64. 0; -262>, погасите третью полоску. Идите к <0901; 64. 0; -325>, погасите третью полоску. Идите к <0982; 64. 0; -313>, погасите вторую полоску. Идите к <1009; 64. 0; -236>, погасите вторую полоску. Идите в проход <0983; 66. 0; -216>, поверните налево. Далее идите по открытому пути к включателю <0924; 66. 0; -238>, нажмите его. Идите к включателю <0923; 66. 0; -261>, нажмите его. Идите к включателю <0945; 66. 0; -251>, нажмите его. Вас вместе с комнатой опустит вниз и Кайл скажет:

-Джэн, я взломал центральный зал. Я внутри.

- Хорошо сработано, Кайл. Но "внутри" еще не значит "все".

Идите к включателю <0848; 44. 0; -234>, нажмите его. Идите к включателю <0853; 44. 0; -266>, нажмите его. Идите к <0858; 44. 0; -250>, нажмите пробел.

-Навигационная карта вставлена и расшифровывается - сообщит Кайл.

-Прекрасно, Кайл. Возьми кассету и возвращайся на посадочную площадку. Я не могу ждать слишком долго, а то Имперская Служба Безопасности может что-то почуять.

Идите к <0856; 44. 0; -239> и нажмите пробел. Повернитесь на 180 градусов и выходите в открывшуюся дверь.

-Кайл, тут творится что-то странное. Возвращайся немедленно, слышишь? О, нет!. . . - Джэн смолкнет.

Я, когда проходил уровень, в первый раз даже испугался в этом месте и включил код полной неуязвимости - думал, что прибыла рота Темных Воинов. Но все оказалось гораздо проще. Идите по проходу и далее возвращайтесь в точку высадки. Там нет Джэн и корабля, зато имеется Бобба Фетт. Устраните его и корабль прилетит за Вами.

-Кайл, где ты? Я снова на посадочной площадке.

-Где ты была, Джэн?

-Тут на меня насели TIE истребители. Я избавилась от них.

**ЗАДАНИЕ 12**

ИМПЕРСКАЯ ЗАПРАВОЧНАЯ СТАНЦИЯ, ЭРГО

ПОХИЩЕНИЕ КОРАБЛЯ КОНТРАБАНДИСТОВ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

На основании навигационных данных с кассеты мне удалось проследить следующий маршрут грузового корабля контрабандистов. Этот маршрут ведет к самому большому Звездному разрушителю "EXECUTOR". Мы узнали, что в интересах пущей безопасности "ARC HAMMER" совершает периодические прыжки по галактике, всегда скрывая свое местонахождение. Единственный корабль, которому известны эти местонахождения, - "EXECUTOR". Грузовой корабль контрабандистов встретится с "EXECUTOR", который потом совершит гиперпространственный прыжок к "ARC HAMMER".

ЗАДАНИЕ

Чтобы добраться до "ARC HAMMER", угони корабль контрабандистов до того, как он встретится с "EXECUTOR". Это будет удобно сделать, когда корабль контрабандистов будет заправляться топливом на станции Эрго. После похищения корабля, выдавая себя за контрабандиста, состыкуйся с "EXECUTOR". После этого прокрадись на борт "EXECUTOR" и дождись, пока он встретится с "ARC HAMMER". В дальнейшем я не смогу предоставлять тебе дополнительную информацию, так что будь осторожен. Вернись целый и невредимый. Если больше не придется о тебе беспокоиться, то мне будет очень одиноко среди Повстанцев.

ПОСТАВЛЕННЫЕ ЗАДАЧИ

- Проберись на борт корабля контрабандистов.
- Угони этот корабль.

Главная сложность - враги постоянно восстанавливаются (даже на уровне сложности игры "EASY"), так что не получится очистить от них какой-нибудь участок полностью. Первым делом повернитесь на 180 градусов, зайдите за корабль и расстреляйте контейнеры (смотрите осторожно, чтобы взрывная волна не накрыла и Вас). Получите две пачки плазменных картриджей. Идите в единственный выход (нажмите на отпечаток руки слева от двери), поднимитесь наверх на лифте, спуститесь по лестнице, откройте ворота и поверните направо. Войдите в проход <0240; 0. 0; -291> и у убитого офицера в <0383; 6. 0; -194> возьмите синий ключ. Идите в ворота <0168; 0. 0; -572>, там много врагов и контейнеров, так что один точный выстрел из мортиры или ударно-волнового ружья сделают дело. Нажмите на включатель <0005; 16. 0; -457>, и к Вам повернется вращающийся мост. Спуститесь вниз и идите к включателю <-127; -16. 0; -470>. Подождите, пока мост закончит свое движение. Нажмите на включатель и бегом вернитесь к <0005; 16. 0; -457> и оттуда сделайте длинный прыжок на уходящий мост. Если Вы все сделали быстро, то это у Вас получится. Если нет, то повторите всю процедуру снова. Когда окажетесь на вращающемся мосту, подождите, пока он не закончит движение. Идите к включателю <-135; 16. 0; -479>, нажмите его и быстро вернитесь на мост. Подождите, пока мост закончит поворот. Идите к включателю <-021; 16. 0; -315>, нажмите его и быстро вернитесь на мост. Подождите, пока он не закончит поворот. Идите вперед, поднимитесь на лифте, потом по лестнице. В <-174; 74. 0; -335> нажмите пробел на стене. За ней - "Оживление", штурмовая пушка и ракеты к ней. Далее идите через одну из двух боковых дверей к <-190; 74. 0; -319> и нажмите пробел ОДИН раз. Вернитесь в зал с вращающимся мостом, потом - к воротам в круглый коридор <0168; 0. 0; -572>. Поверните направо. Идите к воротам <-350; 0. 0; -208>, поднимитесь по лестнице и идите в лифт <-351; 17. 0; -208>. Опуститесь на лифте, далее следуйте по проходам в <-607; 1. 0; -031>, где у убитого офицера возьмите желтый ключ. Идите в дверь <-557; -3. 0; -142>.

- О кей, Джэн. Корабль контрабандистов захвачен.

-Хорошая работа, Кайл.

Нажмите на рычаг <-579; -3. 0; -140>.

-Начинаю запуск. Увидимся на темной стороне.

-Счастливо, Кайл. И да пребудет с тобой Сила!

**ЗАДАНИЕ 13**

"EXECUTOR"

"ЗАЯЦ" ( "безбилетный пассажир")

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Теперь, когда ты предоставлен сам себе, меня уже не будет, чтобы вытаскивать тебя из неприятностей. Я ввела в твой PDA информацию о заданиях, которая поможет тебе их выполнить.

ЗАДАНИЕ

*Оказавшись на* "EXECUTOR", выжди удобный момент для атаки. "EXECUTOR" встретится с "ARC HAMMER" и начнет перемещать груз. Проникни в один из грузовых контейнеров и проберись таким образом на "ARC HAMMER". Скорее всего они прекратят перемещение груза, когда обнаружат, что твое присутствие на борту, так что тебе придется начать перемещение груза снова. Вот тогда и начнется твое новое задание.

ПОСТАВЛЕННЫЕ ЗАДАЧИ

- Доберись до причала грузового челнока.
- Включи систему грузового челнока.
- Заберись вовнутрь грузового корабля и отправляйся на "ARC HAMMER".

Тут очень простой лабиринт. Только в первые мгновения будьте осторожны: за закрытой дверью лежит мина. Обезвредьте ее выстрелом из ударно-волнового ружья. Далее следуйте по открытому проходу, нажимая все рычаги, которые встретятся Вам на пути. Внимание! На уровне сложности игры "HARD" за левым поворотом у точки <-1000; -32. 0; 0148> Вас ждет Темный Воин 2-ой фазы сборки. Продолжайте следовать дальше (дверей мало, не заблудитесь). В <-811; 65. 0; 0162> встаньте на лифт и он поднимет Вас наверх. Из <-811; 92. 0; 0182> прыгните на выступ колонны напротив. С этой колонны перепрыгните на следующую и т. д. , пока не доберетесь до двери <-632; 92. 0; 0177>. За ней в комнате лифт <-595; 93. 0; 0208>, опускающий Вас вниз. Там идите в <-595; -8. 0; 0138>, лягте на пол и откройте дверь, за которой на уровне сложности игры "EASY" лежит "Оживление". Вернитесь наверх. Откройте еще одну дверь, но дальше не двигайтесь. Вы увидите впереди закрытую дверь с эмблемой Империи. За ней стоит Темный Воин 2-ой фазы сборки. Эта дверь открывается, как только Вы сделаете шаг за порог той двери, перед которой стоите. Эта последняя дверь открывается на короткое время, и с обратной стороны ее не откроешь. Поэтому сделайте вот что: откройте эту дверь, сделайте шаг за порог и тут же быстро назад. Дверь перед Темным Воином откроется, а перед Вами закроется, и его выстрелы не достигнут цели. Потом откройте дверь, выстрелите в него и быстро отскочите в сторону. Дверь опять закроется, защитив Вас. В эту дверь Темный Воин не залетает, так что Ваша задача просто меткими выстрелами уложить его. Когда он сдохнет, откройте дверь и пройдите вовнутрь. Если Вы играете на уровне сложности "HARD", то за проходом <-503; 92. 0; 0184> есть еще два Темных Воина 2-ой фазы сборки. Завалите их и откроется дверь в центре, через которую Вы можете выйти. В <-356; 92. 0; 0179> лежит "Оживление". Идите и нажмите включатель <-242; 92. 0; 0151>. Идите в дверь и нажмите включатель <-173; 92. 0; 0151>. Идите в дверь и нажмите включатель <-098; 92. 0; 0118>, потом включатель <-101; 92. 0; 0110>. Идите в дверь <-117; 97. 0; 0039>. Потом минуйте еще две двери и пройдите в дверцу <-055; 92. 0; 0053>.

-Ну вот мы и поехали!- скажет Кайл.

**ЗАДАНИЕ 14**

ТЬМА ПРОБУЖДАЕТСЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

"ARC HAMMER" - большой крейсер, служащий одновременно как сборочный завод и пусковая платформа для Темных Воинов. Вывести эту штуку из строя - дело сложное. Я уверена, что ты с этим справишься, но не зазнавайся.

ЗАДАНИЕ

Оказавшись на борту, ты должен будешь найти три обменных сопряжения, которые ведут к основной сети питания. Установи заряд последовательного взрыва у каждого сопряжения. Скорее всего, эти сопряжения будут располагаться в небольших нишах в корпусе "ARC HAMMER". После установки зарядов покинь корабль на Имперском челноке. Держись подальше от неприятностей и вернись живым.

ПОСТАВЛЕННЫЕ ЗАДАЧИ

- Установи заряд последовательного взрыва №1.
- Установи заряд последовательного взрыва №2.
- Установи заряд последовательного взрыва №3.
- Доберись до причала челноков и покинь крейсер на Имперском челноке.

Идите в дверцу грузового контейнера, потом - к лифту <-012; 121. 0; 0190>. Теперь идите в <-064; 90. 0; 0162>, повернитесь налево и увидите проход, загибающийся направо. За этим загибом притаились враги и сварочные клещи. Возьмите ударно-волновое ружье и выстрелите оттуда, где стоите, в стенку этого прохода. Ударная волна накроет и врагов, и клещи (Вам придется сделать 5-6 выстрелов). Иначе Вас пощиплют, поверьте мне на слово. Теперь идите по этому проходу (не забудьте сначала проверить, раздолбали ли Вы клещи) к включателю <-166; 90. 0; 0138>. Вернитесь к лифту <-012; 121. 0; 0190>, поднимитесь наверх и идите к поднявшемуся мостику <-046; 122. 0; 0241>. Далее следуйте по проходу до <-165; 128. 0; 0130>. За этой точкой - галерея, под которой бегают два Темных Воина 1-ой фазы сборки (забросайте их детонаторами), а на уровне сложности игры "HARD" имеется еще и один Темный Воин 2-ой фазы сборки. Если пройти по галерее в затемненный ее участок, то там в <-221; 128. 0; 0166> лежит штурмовая пушка и одна пачка плазменных картриджей (на уровне

сложности игры там на потолке три автоматические пушки). С галереи можно спуститься на лифте. Осторожно! Рядом с ним сварочные клещи. Идите в красную дверь. Повернитесь направо. Пройдите еще немного вперед, и на уровне сложности игры "HARD" Вас заметит Темный Воин 2-ой фазы сборки. Пройдите по галерее в <-327; 101. 0; 0090> и далее направо. Бросьте вниз один детонатор и, если Вы играете на уровне сложности "HARD", на Вас нападут еще два Темных Воина 2-ой фазы сборки. Бегите назад к красной двери. Там низкий потолок и гады за Вами не полетят. Прикончите их. Идите в <-241; 96. 0; 0088>, под Вами будет Темный Воин 1-ой фазы сборки. На уровне "HARD" внизу будут еще два таких гада. Спрыгните вниз и пройдитесь по проходу. Там имеются ракеты и картриджи для штурмовой пушки в <-321; 64. 0; 0031> и <-345; 64. 0; 0257>, а также в <-246; 64. 0; 0030> ударно-волновое ружье. Идите в лифт <-388; 64. 0; 0111>. Поднимитесь наверх, и в <-410; 96. 0; 0074> лежит "Оживление". Если Вы тут задерете голову кверху, то увидите несколько добавочных жизней и "Оживлений" под самым потолком, но, как до них добраться, я так и не понял. Но Вы можете выиграть и без них. Из <-407; 96. 0; 0123> длинный прыжок с разбегу на галерею на другой стороне. Идите к включателю <-332; 101. 0; 0087>, нажмите его, лягте на пол и ползком быстро к <-275; 96. 0; 0082>, откуда выстрелите в открытую дверь из бластерного ружья. Вы попадете по ногам Темного Воина 2-ой фазы сборки, который стоит на возвышении, и Вы его можете сразу и не увидеть, но стоит выстрелам его задеть, как он начнет летать. Дверь закроется. Снова идите к включателю и откройте ее. Стреляйте в Темного Воина, пока не убьете, потом длинным прыжком запрыгните в эту дверь и идите дальше. Внимание! Тут возможен второй сбой в игре, когда этот гад начнет проходить сквозь стены (Вы увидите только руку, торчащую из стены или ноги, свисающие с потолка). Тут Вы уже ничего с ним не сделаете, а дверь открывается только после его смерти. Так что запускайте все задание заново. К счастью, это происходит редко, но все же происходит. Но вот Вы его завалили и идете дальше до включателя в виде отпечатка руки в <-467; 126. 0; 0024>. Лестница поднимется к новому проходу. Идите по нему до <-417; 142. 0; -051>, откуда сделайте длинный прыжок на другую сторону. Идите в <-405; 136. 0; 0021>, сделайте длинный прыжок вправо на стенку, от которой Вы отскочите и попадете в нужное Вам место (на другую сторону). Далее по проходу вперед. У лифта <-374; 128. 0; 0278> заложите мины клавишей "Fire Secondary" и идите налево. Спрыгивайте все время вниз до окошка <-442; 120. 0; 0254>, за которым на потолке автоматические пушки. Спрыгните вниз. Идите к <-455; 100. 0; 0181> и выстрелом попадите в круглый включатель. Затем идите в <-440; 100. 0; 0158>, нажмите пробел. "Первый заряд", -скажет Кайл. Возвращайтесь к лифту <-374; 128. 0; 0278>. Он открылся, мины сработали и враги сдохли. Спуститесь вниз. Идите по проходу. В <-327; 48. 0; 0325> вскочите на движущуюся стенку слева и идите вперед, где из <-351; 64. 0; 0309> сделайте длинный прыжок на противоположную сторону и по движущимся стенкам доберитесь до <-433; 64. 0; 0342> и оттуда прыгните на противоположную сторону. Подложите мины под красную дверь и спрыгните вниз. Идите к лифту <-492; 32. 0; 0492>, поднимитесь, идите к <-486; 64. 0; 0558>, перескочите на другую сторону. На уровне сложности игры "HARD" там два Темных Воина 1-ой фазы сборки. Идите к сопряжению (Вы его не пропустите), нажмите пробел. "За свободу!"- воскликнет Кайл (а почему, спрашивается, не за Родину?). Идите к <-460; 64. 0; 0575>, перескочите на другую сторону. Идите к конвейерной ленте. Идите к <-433; 64. 0; 0342>, перепрыгните на противоположную сторону и идите к красной двери, где мины опять поработали на славу. Идите в лифт и спуститесь вниз. При выходе из лифта будет много врагов, окруженных контейнерами. Один выстрел из ударно-волнового ружья - и им всем хана. Идите в красную дверь. Поверните направо, идите к конвейерной ленте, вскочите на нее и лягте плашмя (а то через низкий потолок не пройдете). Потом идите к новой конвейерной ленте <-570; -1. 0; 0136>, при движении по которой успейте выстрелить в круглый включатель справа на стене, и сразу же бегите вперед, а то дверь закроется. Идите в красную дверь. Идите по проходу, потом снова через красную дверь к конвейерной ленте <-642; 0. 0; 0116>. Вскочите на нее, сверните направо, подпрыгните, еще раз подпрыгните и так далее, пока не доберетесь (Вам придется много прыгать и сразу же приседать на пол) до включателя <-595; 48. 0; 0054>. Если в процессе пути сорветесь, то идите нижним проходом к лифту <-596; -16. 0; 0082> и повторите все снова, пока не достигнете включателя. Нажмите его, конвейерная лента остановится, ползите в <-592; 48. 0; -018> и спрыгните вниз. Идите по проходу к щели <-545; 16. 0; -166>. За ней на уровне сложности игры один Темный Воин 1-ой фазы сборки, автоматические пушки на потолке слева (не включайте свет) и кучка врагов. Идите к ряду красных включателей и нажмите первый слева включатель 4 раза. Идите ко второму слева включателю и нажмите его 1 раз. Идите к третьему слева включателю и нажмите его 4 раза. Идите к четвертому слева включателю и нажмите его 3 раза. Идите к последнему включателю и нажмите его 5 раз. На стене напротив Вас продольные щели составятся в одну непрерывную линию. Идите в щель, откуда сюда пришли, а дальше идите к лифту <-552; 16. 0; -050>. Идите по проходу, убейте еще двух Темных Воинов 1-ой фазы сборки (уровень сложности игры "HARD") и идите налево, выстрелите в круглый включатель (как в случае с сопряжением #1), потом идите в нишу с третьим сопряжением, нажмите пробел. "Джэн будет гордиться", - несколько самоуверенно заявит Кайл. Идите в лифт, спуститесь вниз. Идите по проходу. За поворотом <-581; -64. 0; -319> на уровне сложности игры "HARD" Вас заметят и атакуют два Темных Воина 2-ой фазы сборки. Спрыгните вниз и откройте все двери. За ними еще парочка Темных Воинов 2-ой фазы сборки. Если захо-

тите подняться на площадку, откуда спрыгнули, то воспользуйтесь лифтом <-675; -95. 0; -323>. Идите к двери <-646; -96. 0; -530>. Спрыгните вниз. Подберите там все и идите к включателю <-660; -127. 0; -554>. На полпути лифт остановится и голос Мока скажет приблизительно следующее: "Я рад, что мне наконец-то привелось столкнуться с достойным противником". Лифт возобновит свой путь. Побыстрее выбегайте из него и начнется поединок титанов. Но Мок не столь крут, как можно было бы ожидать. Как только он (с Вашей помощью, разумеется) преставится, идите в открывшуюся дверь <-574; -96. 0; -377>. Идите дальше, откройте еще одну дверь и завалите сиротливо стоящего офицера. "Финита ля комедия, - как говорят итальянцы.- Представление окончено".

Вам покажут последний мультик, во время которого Дарт Вейдер скажет: "Это весьма прискорбная задержка. Сили пребывает с Катаном!".

В заключении Вы увидите, как Вашего героя наградят медалью и он улетит навстречу новым приключениям.

## 11. КОДЫ-ОТЛАДЧИКИ

Как и во всех DOOMoподобных играх, в "Dark Forces" имеются коды-отладчики. Правда, здесь нет возможности ходить сквозь стены, но весь остальной набор (режим Господа Бога, полная карта и т. п. ) в наличии.

Данные коды нужно напечатать во время непосредственного выполнения задания (т. е. когда Вам доступно созерцание зловеще поблескивающих на солнце стволов из Вашего арсенала).

**LADATA** - в правом верхнем углу появляется строка с текущими Вашими координатами (по осям X, Y и Z), высотой (буква "H") и процентом обнаруженных секретов (буква "S").

**LAIMLAME** - полная неуязвимость (можете падать с любой высоты, не бояться оружия врагов, но не можете подбирать усиление для энергощита)

**LADIDAOOHLALAFALALALALALALALAH** - генерал Мок (Mohc) в промежуточных мультиках должен быть голый (у меня, правда, это ни разу не получилось, но, по правде сказать, я не очень-то и старался - ну увижу старого жирного голого мужика, ну и что? Вот если бы Орс показали в таком виде, тогда. . . )

**LAREDLITE** - режим раздумья ("Чапай думает!" - во всю глотку крикнул Петька и для придания большей весомости своим словам пальнул из нагана в воздух. ). Все враги на уровне замирают. Вы можете приблизиться к ним вплотную, обойти их кругом, выстрелить в них в упор - они не будут реагировать. Но при включенном этом режиме Вы не сможете никого из них убить, хоть выпустите в штурмовика весь боезапас штурмовой пушки и все ракеты в придачу. Этот режим очень хорош, если Вам интересно разглядеть своих врагов вблизи со всех сторон. Особенно советую произвести эту процедуру с последним врагом - гигантским Темным Воином из задания 14. Не пожалеете! Уж больно классно нарисован, лучший гад во всей игре.

**LACDS** - режим полной карты. Вы можете видеть весь лабиринт (зеленые линии), двери и лифты (желтые линии), трупы врагов (серые треугольники), живых врагов (желтые треугольники), роботов-коробочек на колесиках (желтые квадратики), боеприпасы (синие треугольники), медицинские наборы (синие кружочки) и т. д.

**LASUPERCALIFRAGILISTICEXPIALIDOCIOUS** - включение LAN режима для нескольких игроков. Этот код я даже и не проверял - сети-то у меня нет.

**LAPOGO** - отключение проверки высоты. Вы сможете "подпрыгивать" по стенам вверх на любую высоту, если сверху есть выступ, дверь и т. п. Очень удобно, если у Вас не получается прыжок и Вам уже надоело повторять одни и те же действия по несколько раз. ВНИМАНИЕ! Даже после включения этого кода Вы по-прежнему будете разбиваться, если упадете с критической высоты.

**LAPOSTAL** - весь набор оружия и полный боекомплект к нему в любой момент времени.

**LAISASLADOESYOUKNOWWHATIMTALKINGABOUT** - парень по имени Jinx по поводу этого кода написал: "Попробуйте и увидите (18 + старше)". Я попробовал и ничего не увидел (хотя мне уже давно за 18).

**LARANDY** - суперзаряд для оружия.

**LANTFH** - куда-то должен Вас телепортировать. Но куда и как, вот в чем вопрос.

**LAQUICKBROWNFOXJUMPEDOVERTHELAZYDOG** - измеряет "скорость печати" (Typing Speed). С этим кодом у меня снова ничего не получилось.

**LABUG** - режим насекомого (Insect Mode). Включить-то я его включил, а вот с чем его есть - так и не понял. Графика не меняется, скорость прежняя. Впрочем, опять-таки я не очень старался разобраться с этим кодом.

**LASKIP** - компьютер автоматически засчитывает Вам победу и показывает промежуточный мультик (если таковой должен быть показан после удачного прохождения данного задания).

**LASPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAM** - включение какого-то туннеля (Carpal Tunnel Activation). Я по-прежнему совершенно ничего не понимаю.

**LATALAY** - переход к заданию №2.

**LASEWERS** - переход к заданию №3.

**LAJABSHIP** - переход к заданию №10.

## 12. ЕСЛИ У ВАС ПОЯВИЛИСЬ ПРОБЛЕМЫ...

Немного советов, у кого игра идет не лучшим образом (медленно) или совсем не идет.

Последний вариант возможен только в двух случаях:

1) Когда у Вас игра переписана на жесткий диск не целиком. Имейте в виду, что файлы в директории "LFD" - это мультики и звуковые дорожки к ним. Если какого-то файла там не хватает, то в тот момент, когда должен проигрываться данный мультик, Вам объявят: "Unable to load all items in cutscene (далее название промежуточного мультика)".

2) - Когда у Вас не хватает памяти. Я уже указал в самом начале этого описания необходимый объем RAM.

В "Dark Forces" можно играть ТОЛЬКО на 8-ми мегабайтной машине. Когда я в первый раз увидел графику и узнал техтребования, я никак не мог понять, в чем дело? Графика лучше, чем DOOM-овская, но не настолько же! А все, как всегда, оказалось очень просто - дело в том, что Dark Forces грузит каждый отдельный уровень-задание с жесткого диска в оперативную память ЦЕЛИКОМ и потом уже к жесткому диску не обращается. Таким образом повышается скорость работы игры вне зависимости от скорости работы диска.

Что же касается самой оперативной памяти, то поскольку Dark Forces - игра в защищенном режиме, ей не требуется никаких драйверов памяти - ни QEMM, ни EMM, ни даже HIMEM. SYS. Хотя у меня игра работает под QEMM и никаких трудностей нет. Но если у Вас много чего подключено, то вполне возможно, что Вам лучше сделать новые CONFIG. SYS и AUTOEXEC. BAT. Если Вы не умеете это делать (или не научились пока) - то сделайте вот что: перезагрузите компьютер и в тот момент, когда появится надпись "STARTING MS-DOS...", нажмите клавишу F5. Это минимальная ("голая") загрузка машины. Запускайте Dark Forces.

Кроме этого, Вы можете в случае нехватки памяти воспользоваться опцией "Make Boot Disk" через файл "Install. Exe". Это позволит Вам создать флоппи-диск с файлами "Autoexec. Bat" и "Config. Sys", которые специально настроены для успешной работы "Dark Forces". Для этого Вам понадобится чистый диск того формата, который воспринимает дисковод "A" Вашего компьютера. Имейте в виду, что этот диск будет переформатирован и вся информация на нем будет уничтожена. Внимание! Если на Вашем компьютере установлены PC-TOOLS для DOS, то Bootmaker не будет работать, поскольку PC-TOOLS заменяет доссовскую команду FORMAT своей собственной командой. Так что сначала переформатируйте дискету через PC-TOOLS и только потом запускайте файл "BOOTMAKER. EXE". Bootmaker попробует форматировать диск, не сможет это сделать, но потом будет работать нормально и диск сделает. Не забудьте, что для работы Boot-диска Вам надо вставить дискету в дисковод и нажать ALT-CTR-DEL (и обязательно включите опцию загрузки MS-DOS сначала через дисковод, а потом через жесткий диск в Bios-Setup'e).

Теперь поговорим о том варианте, когда игра идет медленно. Прежде всего это происходит, когда Вы включаете режим полной карты (код-отладчик) и саму карту выводите на экран (клавиша TAB). Чем карта больше, тем больше времени требуется Вашему процессору для обработки изображения. У меня, например, игра в этом случае тормозилась прилично. Если и у Вас это происходит, не выводите карту на экран, а пользуйтесь PDA (клавиша F1).

Если Вы не применяете код, а игра все равно идет медленно и/или у Вас не получается сделать некоторые прыжки, попробуйте сначала сократить количество звуковых каналов (через файл "Install. exe; учтите, что при уменьшении числа звуковых каналов у Вас начнутся проблемы с некоторыми звуками - их попросту станет меньше, а в оцифрованной речи отдельные фразы могут вдруг резко обрываться), далее уменьшите графическое разрешение Вашего корабля, потом графическое разрешение игрового экрана, а если и этого мало - тогда делать нечего и придется, скрепя сердце, совершать самое неприятное - уменьшить размер экрана. Как сделать это - см. раздел "Управление игрой".

Кстати, возможно Вам будет смысл отключить мышь или джойстик. При этом увеличивается скорость прокрутки кадров (т. е. гладкость скроллинга).

И еще кое-какие полезные советы. Как правило, Вы можете совершать одновременно ограниченное число действий на клавиатуре (например, быстро ползти и стрелять, поворачиваться на месте), так что часть действий осуществляйте с помощью мыши (например, двигаться вперед и стрелять).

Кроме этого, вполне возможно, что у Вас не будет включаться режим Strafe клавишей "Alt". В этом случае пользуйтесь "<" и ">".

Ну, вот, пожалуй, и все. Приятного времяпровождения с этой игрой!

# DARK LEGIONS

Фирма - SSI и Silicon Knights. Год выпуска 1994. Размер - 29.5Mb

## ВВЕДЕНИЕ

Корни этой войны восходят к глубинам истории и теряются там. Начавшись в незапамятные времена, война превратилась в данность, стала бытом и смыслом жизни обитателей Тар Карог - Страны Вечной Войны.

В Стране Вечной Войны, как легко предположить, основными действующими фигурами стали воины. Посвятившие свою жизнь воинскому искусству воители стекаются отовсюду в Тар Карог, чтобы заслужить славу и почести или погибнуть, проявить себя или умереть в безвестности. Холодная сталь и магия ставятся здесь во главу угла.

В Тар Карог стекаются также и существа других миров, привлеченные возможностями наживы. Например, Вампиры находят себе на поле битвы пропитание.

Цель игры - встав во главе отборных Темных Легионов, привести свою армию к победе.

DARK LEGIONS являются совместным творением двух грандов компьютерных игр, каковыми по праву могут быть названы SSI и Silicon Knights. Фирмы давно уже успешно сотрудничают, и предыдущими их совместными творениями были Steel Empire (или Cyber Empire в коммерческом релизе) и Fantasy Empire.

DARK LEGIONS - попытка этих фирм превзойти собственные возможности, по сути - прыгнуть выше головы. Обычно, подобные старания заканчиваются грустным падением. Данный случай - счастливое исключение. Почти 30Mb высочайшего профессионального уровня графики и анимации, неожиданного сюжета и бесконечных возможностей для проявления себя как тактика и как стратега одновременно. Почувствуйте себя полководцем, ведущим Легионы Тьмы!

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

- на 386м с 4 мегабайтами оперативной памяти игра идет достаточно сносно, но для нормальной работы необходим 486DX2-66 и 8Mb, а лучше - Pentium;
- необходима мышка;
- PC Speaker не поддерживается, обзаводитесь звуковой картой;

Звуковые карты поддерживаются следующие: Roland Sound Canvas, Sound Blaster в нескольких вариациях, Media Vision, Ensoniq SoundScape и другие. Музыка не доминирует, служа фоном для игры, но без нее скучновато. Можно использовать 2 звуковые карты;
- можно использовать джойстик (в моменты самих схваток);
- монитор: достаточно VGA;
- возможна игра через модем и нуль-модем.

Конфигурирование звука осуществляется из файла SETUP.EXE в основной директории игры.

Совет владельцам CD-ROMов: на российском рынке лазерных дисков много некачественных вариантов игры. Вариант DARK LEGIONS на "Лучшие игры для IBM PC N2" не содержит файла MELODIC.BNK, ответственного за музыку, а также склонен к частому зависанию. Вариант на "Сборник Игр для IBM PC 1994 года 3" более приятен, однако также временами склонен к зависанию и не предоставляет возможности сохраняться.

**ОСНОВНАЯ ИДЕЯ**

DARK LEGIONS отдаленно напоминают шахматный бой, где от шахмат - поле, расстановка фигур и монументальная тактика, на чем сходство и оканчивается.

По разные стороны трехмерного поля, покрытого редкими деревцами, валунами, болотами и расщелинами, находятся два войска. Ваше войско, как и войско противника, состоит из свободно подобранных воинов, имеющих серию уникальных черт. Один из них исполняет функцию, подобную шахматному королю, являясь Носителем Орба. Цель игры - убить воина-хранителя Орба (неизвестно, кто это). Побеждает тот, кто первым захватит Орб противника.

Игроки ходят по очереди. На поле расставлены фигуры воинов, которые Вы можете передвинуть в любом понравившемся направлении (или оставить на месте - ограничения отсутствуют). Когда Вы ставите своего воина на клетку, где находится воин противника, оба воина оказываются на специальном поле по периметру экрана (вид сверху), там вершится бой по законам хорошей аркады, с той лишь разницей, что по полю (арене) можно перемещаться не только линейно, а как заблагорассудится. Схватка продолжается до тех пор, пока один из воинов не будет убит.

А теперь начнем по порядку с самого начала.

## Часть 1: ЗАПУСК ИГРЫ

**СТАРТОВОЕ МЕНЮ**

| Стартовое Меню |
|---|
| Start - Начать игру по одному компьютеру<br>Load - Загрузить сохраненную игру<br>Link - Начать игру по модему<br>Quit - Выйти в DOS |

После того, как с помощью трех заставок Вас познакомят с названиями обеих фирм и самой игры, а затем спросят пароль на вхождение, Вы окажетесь в Стартовом Меню.

Далее мы рассмотрим сначала игру по одному компьютеру, а в конце описания меню - основные черты модемной игры.

**START**

Вас попросят выбрать между Quick Start и Setup.

В первом случае Вы должны будете сыграть одну из 10 игр, подготовленных заранее (позже все они будут детально расписаны).

Во втором случае - определить свое войско и поле боя самостоятельно. Компьютер сформирует свое войско в случайном порядке. Остановимся на этом варианте.

SETUP

Разумеется, новое меню.

| SETUP | |
|---|---|
| PLAYER 1 | HUMAN |
| PLAYER 2 | HUMAN |
| CREDITS | 1000 |
| MOVES PER TURN | ALL |
| COMPUTER LEVEL | AVERAGE |
| BATTLE GROUND | MEDIUM05 |

*Player 1 / Player 2* - Выбор игроков для первой и второй стороны. Human - играет человек, Computer - играет компьютер. По умолчанию - человек против человека.

*Credits* - Сумма, на которую Вы сможете купить себе армию. По умолчанию- 1000 кредитов. Величина этой суммы регулируется стрелочками справа.

Учтите, что у компьютера для создания армии будет столько же денег, сколько у Вас, и он использует их до последней копейки!

*Moves Per Turn* - Количество ходов (персонажа) за общий ход.
Варианты: All - все ходы, а дальше может быть 1, 3, 5, 10 или 20 ходов. По умолчанию All.

В случае All Вы должны будете сделать ходы всеми своими фигурами (отсутствие хода - тоже ход), потом заявить об окончании хода, после чего настанет черед противника.

В случае 1 ход Вы будете ходить с Вашим противником по очереди, как в шахматах.

*Computer Level* - Уровень профессиональности компьютера.
Варианты и пояснения:

- Hopeless. Беспомощный. Компьютер полностью лишен тактических способностей, а в моменты схваток больше таращится, чем нападает. Впрочем, на первых порах подойдет.
- Weak. Слабый. Зачатки тактики, чуть посильнее в схватке.
- Average. Средний, устанавливается по умолчанию. Оптимальный уровень. Компьютер проявляет себя как прямолинейный тактик, которому не чужды некоторые ухищрения, и достаточно четко ведет себя в схватке.
- Difficult. Сложный. Терпимый уровень. Тактика: наблюдается тяга к использованию ловушек и колец. Попытки маневрировать, обходить с тылов.
- Merciless. Безжалостный. В схватке воины получают преимущество в силе +2, а также большую подвижность. Тактически - продуманный шквальный натиск на Ваши позиции, максимальное использование ловушек и колец. Основная отличительная черта этого уровня компьютера - сила и агрессивность.

*Battle Ground* - Поле битвы. Вам на выбор предоставляется 21 поле, делящееся по четырем классификациям:

- Huge 01-02. Huge - Громадный. Два громадных поля. Хороши в случае, если Вы хотите затерроризировать противника тактикой или применить супергромадную армию.
- Large 01-06. Large - Большой.
- Medium 01-06. Medium - Средний. Оптимальный размер поля.
- Small 01-05. Small - Маленький. При нехватке времени - самое оно.
- Tiny 01-02. Tiny - Малюсенький. Партия- блиц, если Вы не фанат долгих завязок. Самое интересное, что тактически играть Tiny отнюдь не легче, а то и сложнее, чем Huge.

Карты полей битв сохранены в файлах под соответствующими названиями с расширениями .MAP в директории MAPS (карты). Если какое-либо поле не нравится (в порядке личной неприязни), можете безбоязненно стереть из DOS.

Когда все установки будут произведены, нажмите на галочку для подтверждения. Книжка внизу - вернуться в Стартовое Меню.

Нажав на галочку, попадаете в Меню Набора Войска.

МЕНЮ НАБОРА ВОЙСКА

В верхней части изображены 3 объекта (под объектами разумеют воинов, ловушки и кольца), которые можно выбрать. Под каждым объектом находятся 2 стрелки - вниз и вверх, с помощью которых Вы можете приобрести объект или вернуть ранее купленный объект, и в прямоугольнике - количество купленных на настоящий момент объектов данного вида (первоначально - 0).

Ниже указана общая сумма денег, которой Вы располагаете на настоящий момент. При приобретении объекта она автоматически уменьшается на его стоимость, при возврате - вся сумма восстанавливается.

Рядом находятся горизонтально направленные стрелки, служащие для перемещения по списку объектов.

Справа и слева экрана находится по 2 иконки.

Иконки слева Save Army (Сохранить армию) и Load Army (Загрузить армию) дают

Вам возможность не набирать свое войско каждый раз заново, а загружать его уже готовым, сохраненным с предыдущего раза.

Иконки справа View Army (Посмотреть армию) и Return To Main Menu (Возвращение в основное меню) дают возможность просмотреть общий список купленного Вами воинского контингента и вторая иконка - вернуться в Стартовое Меню.

Внизу находится иконка с галочкой. Нажмите ее, когда войско будет набрано, для продолжения игры. Далее Вас попросят расставить войско на поле.

Если щелкнуть мышкой на изображении объекта в верхнем ряду экрана, можно вызвать его детальное описание (Character Statistics). Позже о нем будет рассказано подробнее.

**LINK**

Вернемся к Стартовому Меню. Вслед за командой START, нами детально разобранной, и командой LOAD, чье назначение и так понятно, следует команда LINK, подразумевающая возможности модемной схватки с человеческим противником.

Выбрав команду LINK, Вы попадаете в следующее меню:

| LINK OPTIONS | |
|---|---|
| Modem Link (Direct Link) | Master (Slave) |
| 9600 Baud (2400 Baud) | Comm Port 2 (1-4) |
| Dial (Wait For Call) | Tone Dial Type (Pulse Dial Type) |
| Phone Number | Modem Init |
| HandUp | Connect |

В скобках обозначены альтернативные варианты, вне скобок - варианты, выскакивающие при входе в Меню (варианты по умолчанию). Рассмотрим Меню по порядку.

Modem Link / Direct Link. Способ связи с Вашим напарником - по модему или через нуль-модемный кабель.

9600 Baud / 2400 Baud. Скоростные характеристики ваших модемов, устанавливаются по более медленному модему.

Master / Slave. Хозяин / Раб. Хозяин делает все необходимые установки для игры (аналогично начальным этапам START-SETUP), Раб принимает как данное.

Comm Port 1-4. Требуется обозначить, на каком порту находится Ваш модем. Обычно модем находится на третьем или втором портах. По умолчанию игра принимает второй.

Dial / Wait For Call. Dial (Сделка) для режима, когда Вы определены как Хозяин. Wait For Call (Дождаться звонка) - режим, когда Вы определены как раб.

Tone Dial Type / Pulse Dial Type. Тип телефона и телефонной связи при игре через модем. Подходит только один вариант.

Phone Number. Номер телефона Вашего напарника, по которому ведется связь.

Modem Init. Инициализация модема.

Connect. Подсоединиться к модему напарника, наладить контакт.

HangUp. Терминировать (прервать) модемный контакт.

Иконка с галочкой - подтверждение сделанных установок.

DARK LEGIONS ПО МОДЕМУ: ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Модемные предпочтения Dark Legions выражаются в двух машинах не ниже 486DX/33 на скорости 9600 Baud. Можно меньше, но нежелательно. Совсем хорошо будет, если на обоих машинах активируется локальная шина.

Дизайнеры игры рекомендуют, если какие-либо из вышеприведенных критериев не удовлетворяются, использование на обеих машинах серийной карты или контроллера типа 16550 UART или его эквивалента. Эти карты снабжены буфером, который поднимает скорость обмена данными на более высокий уровень.

Модемы, не являющиеся стопроцентно совместимыми с Hayes, могут при попытке соединения вести себя неподобающим образом (не соединяться). Выход один: наберитесь терпения и пробуйте соединяться по несколько раз. Должно получиться.

Если Игра была прервана не по Вашему желанию, а из-за проблем на линии, Вы по-прежнему можете воспользоваться автоматически сохраненной игрой в Load Game. Если Вы были прерваны, отсоединитесь и загрузите Recover Game.

Если во время игры один игрок использует тактическую карту, а другой - анимационную, то для первого игрока на тактической карте каждый ход будет занимать столько времени, сколько надо, чтобы прокрутился ролик движения персонажа, что достаточно долго.

И напоследок, предупреждение: не играйтесь с клавишами, мышкой и джойстиком, когда идет ход другого игрока.

ИГРА ВДВОЕМ

Не заключает в себе ничего особенного, кроме нескольких деталей.

Первое. Для игры вдвоем надо в SETUP задать HUMAN/HUMAN.

Второе. Сначала первый игрок выбирает и расставляет войско, потом второй.

Третье. Один игрок не должен видеть войско другого, в противном случае тактическая идея игры теряется. Поэтому во время игры (если это не модемная игра) сначала Игрок 1 выполняет все свои ходы, потом он отходит от компьютера так, чтоб не видеть экран, и все свои ходы выполняет Игрок 2.

## ИГРЫ QUICK START

И под конец первой части - рассказ о 10 играх Быстрого Старта, предлагаемых создателями Dark Legions для тех, кто не хочет тратить время на сбор собственного войска и хочет иметь дело с компьютерным противником, создавшим осмысленное войско (когда компьютер сам придумывает себе войско, он всегда делает сборную солянку).

Если Вы не знакомы с классификациями Воинов, Ловушек и Колец, приводимых дальше в третьей части, советую сначала ознакомиться с тем материалом, а потом вернуться к данному разделу.

После названия игры цифра 1 или 2 означает, рассчитана ли игра на раунд против компьютерного оппонента (1) или против человеческого напарника (2).

Примечание: Перед началом каждой игры, если Вы играете с джойстиком, Вам придется его откалибровывать заново.

LIGHT-DARK-1. Свет-Тьма.

Сюжет: Силы Света поднялись на битву с силами Тьмы. На Темной стороне находится больше воинов, но на стороне Света больший потенциал и хорошая оборонительная позиция. Вы выступаете полководцем Света.

Данные: Компьютер установлен на Easy. Вы - Игрок 1.

Решение: Оборонительная война. Наши Берсеркеры способны одни отразить все атаки противника - они щедро снабжены Кольцами Силы. Держитесь в обороне - позиции идеальные. Когда противник выдохнется, спокойно переходите в атаку.

CLAN WARS-1. Клановые Войны.

Сюжет: Битва Клана Берсеркеров против Стаи Орков. Фронтальные линии как раз только что встретились друг с другом и рвутся в бой. Вы - за Клан Берсеркеров.

Данные: Компьютер установлен на Average. Вы - Игрок 1.

Решение: Вообще, я силами Conjurer сразу создал Вампира, который через несколько ходов превратил Стаю Орков в Стаю Зомби. Если же этого не делать, то не забудьте, что в схватке Орк использует таранный удар, который проходит только с дистанции, в остальном же Берсеркер и Орк равны и дело за техникой. И учтите, что война-то, может, и клановая, но противник напустит на Вас далеко не одних только Орков, резервы у него значительные, так что особо не радуйтесь первым победам. За Орками следует вторая линия.

ARENA-1. Арена.

Сюжет: Две армии встретились на естественной равнине, известной как "Арена". У компьютерного игрока жиденькое стартовое войско, но припасено несколько неприятных сюрпризов.

Данные: Компьютер установлен на Easy. Вы - Игрок 1.

Решение: Компьютерное войско делает ставку на ловушки, хорошо обороняемый центр поля и несколько разношерстных магов. Попытайтесь обойти противника с флангов и ударить по тылам. В этой игре атаковать предоставляется Вам.

TRUTH-1. Истина.

Сюжет: Истина - способность Провидца видеть сквозь вещи. В этом весь сюжет.

Данные: Компьютер установлен на Average. Вы - Игрок 2.

Решение: Тьма ловушек, раскрыть проходы сквозь которые должен Seer, Провидец. В этой игре он главный. Поставьте его позади штурмовых войск - противник не сдержит хорошего натиска.

CLASH-2. Столкновение.

Сюжет: Игра для двух игроков. Войско Первого Игрока состоит из Демонов, Призраков и Водных Элементалов. Войско Второго состоит из Троллей, Вампиров и Огненных Элементалов. Персонажи рассыпались по всей карте, так что драка пойдет с самого начала. Много действия.

TIDALWAVE-1.

TidalWave - название таранной атаки Водного Элементала в схватке.

Сюжет: В обоих войсках доминируют Водные Элементалы при гораздо меньших группках сухопутных войск, ютящихся на с трех сторон окруженных водой территориях. У компьютера меньше Водных Элементалов, чем у Вас, но больше наземного воинства.

Данные: Компьютер установлен на Average. Вы - Игрок 1.

Решение: Ну, поначалу все понятно - гигантская водная баталия. Совет для схваток водяных - благо, все площадки одинаковые, начинайте схватку с TidalWave атаки. После того, как завладеете водами, обходите противника по воде с тыла (там полчища магов) и бейте всех, кого придется. Параллельно Вам придется отражать атаки на суше - на Вас будут идти Заклятые и Иллюзии. Применяйте Провидца.

THATSCOLD-1. Это Холодно.

Сюжет: Теория этой игры - использовать многочисленных Волшебников и Тамплиеров для замораживания любых персонажей противника, появляющихся в поле зрения. Компьютер швырнет на Вас практически все, что у него есть. От тактики здесь остается немного.

Данные: Компьютер установлен на Weak. Вы- Игрок 1.

Решение: Ваше войско расположено недостаточно эффективно. Расставьте Волшеб-

ников и Тамплиеров в более сгруппированном шахматном порядке в три ряда, передовым рядом перед ними пустите прочих персонажей, при этом постарайтесь, чтобы его не пробили. Впрочем, вероятно, ему и не придется вступить в борьбу - Волшебники, используя замораживание, действительно способны полностью отразить все атаки противника. Однако противник оставит в защите наверху карты немало войска. Когда двинетесь в наступление, используйте Провидца - по центру поля тьма ловушек!

TOE TO TOE-1. Игрушка На Игрушку.

Сюжет: Игра, требующая не только тактики, но и серьезных бойцовских навыков. Ваш оппонент готов выбить Вас буквально несколькими ошеломляющими сюрпризами. Для опытных игроков.

Данные: Компьютер установлен на Merciless. Вы - Игрок 1.

Решение: Шквальные атаки компьютера последуют с самого начала и нескоро истощатся. У противника в запасе несколько Заклинателей, так что ждите лавины порожденных ими Демонов. Однако сначала по всем направлениям сверху польются воины самых разных сортов. В передних рядах движутся пять Вампиров, поэтому начните с того, что уберите всю мелкую пехоту (Берсеркеров и Орков) под защиту Демонов - иначе придется отбиваться от толпы Зомби. Вообще, вышеназванную мелкую пехоту используйте для ослабления мощных воинов, которых сразу же добивайте Демонами и Троллями.

Главное - не пропустите Демонов вовнутрь своих позиций, где находятся более слабые воины. Используйте сразу все возможности, которые предоставляет Вам Ваше войско. В центре поля - полоса ловушек. Если отобьете штурм, то вверху карты встретите почти что одних магов, правда, при поддержке некоторых значимых единиц типа Троллей. Весь костяк вражеского войска располагается слева вверху, из чего следует, что можно обойти по краю карты и зайти справа.

EPIC-1. Эпический.

Сюжет: Две идентичные армии.

Данные: Компьютер установлен на Average. Вы - Игрок 1.

Решение: Исходите из того, что за исключением преобразованных Shape Shifter у противника абсолютно аналогичные бойцы. Соответственно, распределите, кто из Ваших бойцов для чего Вам понадобится, а дальше - ничего особенного, никаких суперсюрпризов Вас здесь не ждет.

BALANCED-1. Сбалансированный.

Сюжет: Неплохое вступление к Dark Legions. И у Вас, и у компьютера по одному воину каждого вида. Идеальная возможность освоить основные идеи Игры и попрактиковаться на разных бойцах.

Данные: Компьютер установлен на Hopeless. Вы - Игрок 1.

Решение: Деритесь, как сможете, осваивайте, ничего особенного Вас не ждет. Один из двоих Ваших Огненных Элементалов - Shape Shifter.

Носителей Орба противника не сообщаю - неинтересно станет играть. Что касается Ваших собственных Носителей Орба, то ищите их по общему списку, вызывается в Игровом Меню нажатием на Значок в виде глаза.

## ЧАСТЬ 2: ПЛАНИРОВКА ИГРЫ

### РАССТАНОВКА ВОЙСКА

Расстановка войска делается только в режиме SETUP - при выборе заготовленной фирменной игры войско уже расставлено без Вашего участия.

Вверху экрана находятся уменьшенные изображения объектов, которые Вы купили. Под ними указаны их количество и значки, которыми они изображаются на общей карте. Объект, который может быть сейчас установлен, выделен вращающейся черно-красной рамкой.

Чтобы сменить устанавливаемый объект, кликните на нужном Вам объекте, при этом рамка сместится на новый объект.

Справа изображена хитрая пентаграмма из трех стрелочек, галочки и кружочка. Впрочем, непонятной она кажется только на первый взгляд. Стрелочки вправо-влево по бокам - движение по списку объектов (постраничное перелистывание). Загнутая стрелочка вверху - начать расстановку войска заново. Кружок внизу - определить носителя Орба.

Галочка по центру - закончить расстановку. Учтите: если Вы расставите не все войско и нажмете окончание расстановки, Вас спросят:

-You have not placed all of your characters! Do you still wish to exit.

Если Вы нажмете подтверждение, то все непоставленные объекты будут безвозвратно утеряны.

Чтобы поставить воина на карту, надо попросту щелкнуть на пустом квадрате поля мышкой. Войска не могут располагаться в воздухе за пределами карты, на деревьях и на валунах, а также, если они не Water Elementals, на болотах. Перед Вами проходит полоса желтых квадратов. За ее пределами Вы не можете ставить воинов, только ловушки. Ваш противник ограничен точно такой же полосой. Разумеется, с началом игры полоса исчезает и Вы можете беспрепятственно перемещать своих воинов по карте.

Двойная полоса обозначает центр поля. Центр поля является границей, дальше которой Вы не можете располагать ловушки.

Чтобы убрать воина с карты (не туда ткнули мышкой), надо еще раз щелкнуть на квадрате, на котором он стоит. При этом, если у воина есть кольца, они возвращаются в "общую копилку".

Ловушки устанавливаются аналогично воинам. Однако, чтобы снять ловушку, надо установить черно-красную рамку на пустую клетку, а потом щелкнуть на ловушке.

Кольца. Щелкните на воине, чтобы у него появилось кольцо. Чтобы снять кольцо (кольца) с воина, придется удалить с поля самого воина.

У одного воина может быть не больше пяти колец. Носитель Орба не может иметь при себе колец. Если назначить "окольцованного" воина носителем, все его кольца немедленно будут возвращены.

Мы еще косвенно рассмотрим некоторые тактические моменты расстановки войска в разделе “Тактика”.

**КАРТА ПОЛЯ**

Сразу скажем, что карта может быть представлена в двух видах: анимационная и тактическая. Переключается нажатием клавиши F1 на клавиатуре.

Анимационная карта захватывает лишь небольшой участок всего поля, зато воины и предметы изображены на ней полностью, во весь рост, с максимальной анимацией (отсюда название). Однако подобная карта не позволяет составить правильную картину поля боя и рассчитать необходимую стратегию. По сути своей, анимационная карта служит для того, чтобы посмотреть, кого символизирует тот или иной значок на тактической карте.

На анимационной карте воины Игрока 1 непочтительно стоят к нему спиной, воины Игрока 2 - лицом.

Тактическая карта показывает поле в целом, и если карта поля - Tiny01/02, то поле влезет в формат экрана целиком. Воины изображены на ней квадратиками для первого игрока и кружочками для второго, у каждого воина - свой цветовой подбор. Аналогично изображены ловушки, с той лишь разницей, что у них отсутствует принадлежность к игрокам (ловушка - ловушка для всех). На тактической карте играть гораздо быстрее и удобнее и легче определять стратегию Вашего войска.

Для скролирования карты (пролистывания карты) достаточно подвести курсор мышки к границе экрана.

На анимационной карте во время Вашего хода Ваши воины, не сделавшие хода (или прошедшие только часть своей максимальной дистанции), выделены бежевым квадратом. Воины, исчерпавшие свой ход, никак не выделены. Красным квадратом выделены воины, у которых Жизненная сила на исходе (раненые). Держатель Орба выделен синим мерцающим квадратом.

**ИГРОВОЕ МЕНЮ**

На тактической карте Игровое Меню находится вверху экрана. На анимационной карте оно скрыто и для вызова его Вам потребуется нажать на одного из двух изображенных по бокам экрана демонов. Рассмотрим Игровое Меню, исходя из Тактической карты, в следующем порядке: сначала верхний значок, потом значок под ним, потом следующий верхний значок и так далее, двигаясь слева направо.

Значок 1. Аналогичен Значку 14 справа. Конец хода. У Вас запросят . Галочка - согласиться. Далее Ваш противник выполнит свои ходы, которые для Вас будут не видимы, и снова настанет Ваша очередь.

Если игра осуществляется вдвоем по одному компьютеру, то после подтверждения окончания хода появится окошко, где к компьютеру попросят подойти другого игрока.

Значок 2. Возвращение в Стартовое Меню. По сути, закончить игру. Если Вы забыли сохраниться и случайно вышли (хотя Вас и попросят подтверждение, но мало ли...), воспользуйтесь в LOAD сохранением под заголовком Recovered Game (Восстановленная Игра).

Значок 3. Options (Опции). Здесь отдельное большое меню, так что никто не будет возражать, если я рассмотрю его следующим разделом.

Значок 4 (в виде конверта, если Вы сбились). Chat Mode (Режим болтовни). Возможность посылать сообщения при модемной игре.

Значок 5. Поле может быть разграфлено в клеточку (для облегчения игры). Данная команда дублируется с клавиатуры клавишей F2.

Значок 6 (с глазом). View Army (Посмотреть Войско, разумеется, Ваше). Стрелки слева - пролистывать страницы списка, если в Вашем войске больше 20 воинов. Слева столбиком перечислены Ваши воины (около выделенного - стрелочка), справа - описание выделенного воина и его характеристики на настоящий момент. Похожий список можно было вызывать из Меню Набора Войска.

Значок 7. Сделать курсор мыши в форме лупы. Переключение дублируется правой кнопкой мыши - гораздо удобнее. Аналогично Значок 10 - форма молнии. Всего у курсора мыши, щелкая правой кнопкой, можно вызвать три основных (по важности) позиции. О них я

расскажу после описания менюшек.

Значок 8. Отменить ранее отданный одному из воинов приказ. Наставьте курсор отмены на воина, щелкните левой кнопкой мыши, появится надпись "Order Canceled!" (Приказ отменен!). Для подтверждения щелкните на галочке (можно ENTER на клавиатуре).

Значки 9, 11, 12 и 13 - Приказы, которые можно отменить Значком 8 до того, как они будут выполнены. Для того, чтобы отдать приказ : а) нажмите на значок, чтобы курсор мыши принял подобающий вид; б) щелкните на воине, которому отдаете данный приказ, появится сообщение "Order Confirmed!" (Приказ подтверждаю!); в) для значков 9, 11 и 13 укажите цель; г) пощелкайте правой кнопкой мыши, чтобы вернуть курсор мыши в нормальное состояние, или - еще раз нажмите на значок.

Значок 9 (в виде ладони). Направить пострадавшего в боях воина на лечение к Templar. Вас попросят уточнить - к какому (около каждого Вашего Templar появится желтый квадратик).

Значок 11. Приказать одному воину сопровождать другого. Вас попросят указать, кого именно.

Значок 12. Воину приказывается примкнуть к свите Носителя Орба.

Значок 13. Вы выберете воина и все поле покроется желтой сеткой. Далее Вам лишь останется указать, в какую точку поля Вашему воину предписывается проследовать.

В центре менюшек находится небольшое окошко. Если ни один из Ваших воинов не выбран, окошко отражает время суток - темное ночное небо или багровое утреннее. Если воин выбран, то в окошке появляется изображение его физиономии.

## КУРСОР МЫШКИ

Может принимать 3 основные формы: форму меча, молнии и лупы, что быстрее всего осуществлять нажатием правой кнопки мыши.

Мышь/Меч является основным рабочим вариантом. Используется для передвижения воинов. Вы щелкаете на воине - и около него возникает сеть квадратиков, на которые он может передвинуться. Щелкните на один из них для осуществления передвижения; щелкните на воина или за пределами выделенной зоны для отмены выбора воина. Воин, выполнивший лишь часть своего хода (2 клетки вместо возможных четырех, например), сохраняет право завершить ход. Если во время хода он "натолкнулся" на противника и одержал победу, за ним сохраняются недовыполненные клетки.

Ловушки, а также деревья и валуны двигаться не способны.

Мышь/Молния позволяет применять магию тем воинам, которые наделены подобной возможностью. Это Wizard, Illusionist, Conjurer, Troll, Templar, Water Elemental, Fire Elemental, Thief, Wraith, Demon и Shape Shifter. Для остальных молния - пустой звук.

Учтите, что применение магии всегда расходует жизненные силы воина, поэтому не экспериментируйте понапрасну.

Более конкретное описание следует в разделе Легионы и Их Составляющие.

Мышь/Лупа. Сначала View Army в Меню Набора Войска, потом почти аналогичная команда в Игровом Меню. Однако там - общий список, здесь же - конкретный указанный персонаж. Напоминаю, служит для просмотра характеристик типа жизни, силы, наличия колец и т.п.

## OPTIONS

Команда Игрового Меню, Значок 3.

| Меню Опций | |
|---|---|
| Save | Calibrate |
| Load | Keyboard 1 |
| Keys | Keyboard 2 |
| Anim On (Off) | Squares On (Off) |
| Grid Off (On) | Alert On (Off) |
| Music Colume | Sound Volume |

Поехали, как обычно, по порядку.

Save. Сохранить игру. Щелкните мышкой на нужном слоте; наберите название сохранения и нажмите Enter (если Вы сохраняетесь поверх сохраненной игры под тем же именем, то нажмите Enter, не вводя названия заново, оно восстановится само).

Load. Загрузить игру. После каждого Вашего общего хода игра автоматически сохраняется на последнем слоте под именем Recovered Game. Это делается на случай внезапного выключения в доме питания и т.п. Соответственно, ее в любое время можно загрузить в случае, если Ваш последний ход Вас не удовлетворил (до команды окончания хода, разумеется).

Keys. Ключи, т.е. клавиши управления с клавиатуры. Содержит отдельное меню:

| KEYS | |
|---|---|
| F1 View Player 1 | Посмотреть клавиши первого игрока |
| F2 Change Player 1 | Переопределить клавиши для первого игрока |
| F3 View Player 2 | Посмотреть клавиши второго игрока |
| F4 Change Player 2 | Переопределить клавиши для второго игрока |
| F5 Set Defaults | Вернуть первоначальные значения клавиш |
| F10 Exit | Вернуться к игре |

Справа отображаются клавиши для первого или второго игроков.

При переопределении клавиш учтите, что, нажав F2 или F4, Вам придется переоп-

ределять все клавиши для соответствующего игрока, - обратной дороги нет.

Calibrate. Keyboard 1. Keyboard 2.

Игра имеет 2 этапа. Первый - тактический: движение войск по карте, фланговые передвижения, обход с тыла, линия обороны и т.п. Второй - когда два воина разных армий встречаются на одной клетке и ведут бой. И здесь, на втором этапе, Вы можете управлять воином как с клавиатуры, так и джойстиком.

Соответственно, Calibrate - калибровка джойстика, Keyboard 1 и Keyboard 2 - по умолчанию для Игрока 1 и Игрока 2 выбрана клавиатура, но можно заменить на джойстик, если таковой подключен.

Anim On/Off. Включение/Выключение анимации. На анимационной карте герои, выполняя ходы и магию, вполне реально двигаются и даже подчас говорят. Однако каждый такой ролик, хотя красочен и интересен, занимает немало времени. Если установлено Off, ходы показываться не будут.

Grid On/Off. Аналогично клавише F2 и Значку 5 в Игровом Меню. Ориентирующая сетка поверх поля.

Squares On/Off. Включение/отмена значков на карте.

Alert On/Off. Войско противника становится видимым лишь на определенной дистанции, отделяющей Ваших воинов от воинов противника. Когда Ваш воин движется вперед и видит впереди вражеских воинов, на экране появляется сообщение: "An enemy comes into a sight! (В поле зрения показался враг!)"- и воин останавливается, не завершив хода. Исключениями из правила являются Wraith, Phantom и Water Elemental. Если же поставить данную опцию на Off, то исключениями станут все Ваши воины. Однако делать так не рекомендуется: вероятно, появление непредусмотренных вражеских бойцов изменит Ваши планы в пользу бегства, а не нападения.

Music Volume и Sound Volume. Регулировка громкости музыки и звуков. Громкость на минимум аналогична отключению.

### РЕАЛЬНЫЙ БОЙ

Если Вы ставите своего воина на клетку, занимаемую противником, или, наоборот, противник ставит своего воина на клетку, занимаемую Вашим воином, оба воина оказываются на поле боя в формат экрана, где в анимационной схватке должны определиться, кто победит, а кто погибнет.

Управление (с клавиатуры) - 8 клавиш направления движения, 2 клавиши удара. У половины воинов (особенно важно для Orc, Berserker и Troll) совместное нажатие клавиш удара дает третий вид удара, наиболее смертоносный.

На поле находятся всевозможные препятствия, которые требуется обходить (Vampire, правда, может их перелетать). Вид сверху. Карта поля схватки выбирается не произвольно, а в соответствии с клеткой общей карты, на которой встретились воины враждующих сторон.

Слева внизу находится изображение и 2 характеристики воина Первого Игрока, справа - Второго (компьютер может играть за одного из игроков).

Полоска зеленого цвета обозначает жизнь (Life Force). Вас убьют, когда она окончательно убудет. По мере убывания жизни воина его изображение в углу покрывается кровью.

Полоска красного цвета под ней означает Stamina. Как и все живые существа, воины при нанесении ударов устают. Стамина - показатель усталости (игравшие в Budokan уже поняли, о чем речь). Когда Стамина минимальна, воин не способен нанести удар и вынужден ждать, пока она восстановится.

## ЧАСТЬ 3: ЛЕГИОНЫ И ИХ СОСТАВЛЯЮЩИЕ

В битвах Тар Карога участвует 15 + 1 воинов, используется 7 ловушек и 6 колец (всего 29 объектов).

### ВОИНЫ

Воин - боевая единица, способная к движению и ведению боевых действий. Один из воинов - носитель Орба. Воин смертен, но раны, ему нанесенные, имеют тенденцию к заживлению. У каждого воина ряд характеристик, и эти характеристики для каждого уникальны.

В игре фигурирует 6 качественных характеристик (сила, жизнь и т.п.), 3 характеристики состояния и стоимость воина.

Качественные характеристики

Все качественные характеристики исчисляются в неких условных единицах. Градация везде разная. Могут быть повышены с помощью Колец (которых также, соответственно характеристикам, шесть штук).

LIFE FORCE - Жизненная Сила.

Колеблется от 20 до 150 (но потолка нет). Убывает в схватках, когда персонаж получает ранения, при использовании магии, при попадании в ловушки. Восстанавливается из двух источников: а) Life Regeneration - собственная сила воина, б) Templar - лекарь.

Персонаж погибает, когда его Жизненная сила обнуляется.

Чем больше Жизненная сила, тем труднее уничтожить воина в схватке (живучий), поэтому Life Force является основной после Силы характеристикой в схватках.

Применение магии всегда вызывает расход жизненной силы, без подобающего количества жизненной силы магия невозможна, поэтому для магов она является основной.

LIFE REGENERATION - Скорость Регенерации Жизни.

Вспомогательная характеристика к Life Force обозначает скорость восстановления Жизненной Силы за ход. Варьируется от 1 до 10, причем 10 - максимум. Может быть отрицательной (у Вампиров, питающихся кровью и погибающих без нее) и нулевой (Wraith).

STRENGTH - Сила.

Основная боевая характеристика. Максимум - 10. Наиболее важна для таких "людей", как Orc, Berserker, Troll и Demon. Эти персонажи ориентированы исключительно на ведение боевых действий, притом в довольно-таки прямолинейной манере. Также важна для обоих Элементалов, Wraith, Phantom и Vampire. Для всех остальных - не особо, это "тыловые" войска.

STAMINA - Стамина, Выносливость.

Во время схватки показывается красной чертой. Чем больше Стамина, тем больше вреда противнику сможет нанести воин, прежде чем выдохнется. Почти у всех равна 30.

STAMINA REGENERATION - Скорость Регенерации Стамины.

Происходит во время схватки. Почти у всех равна 80.

MOVEMENT POINTS - Дальность Движения.

Число клеток по прямой, которые может максимально преодолеть воин за ход. Особо важна для Вампиров, у которых скорость подчас эквивалентна жизни. Надо отметить, что дальность движения раненого воина заметно снижается, пока его жизненные силы не восстановятся.

Характеристики Состояния.

Фигурируют только во время игры. Всего - три.

RINGS - Кольца.

Наличие у воина колец: какие и в каком числе.

CHARACTER TYPE - Тип Персонажа (Воина).

CHARACTER STATUS - Статус Персонажа.

Когда все нормально, т.е. обычный воин в обычной форме, то напротив обеих стоит надпись Normal (Норма). Вариации бывают примерно следующие:

Conjured - Заклятый, порождение Conjurer;

Illusion - Иллюзия, плод работы Illusionist;

Zombie - Зомби, продукт жизнедеятельности Vampire;

Orb Holder - Носитель Орба;

Poisoned, Insane и т.п. - Отравленный, Безумный и т.п., результат попадания в ловушку;

Frozen For N Turns - Замороженный на N ходов, результат присутствия поблизости враждебно настроенного волшебника;

Stone - Тролль, обратившийся в Камень;

И так далее.

Сводная Таблица Характеристик

| Персонаж | Life Force | Life Reg. | Strength | Stamina | Stamina Reg. | Mov. Points | Cost |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Wizard | 30 | 2 | 3 | 30 | 80 | 3 | 60 |
| Illusionist | 40 | 2 | 2 | 30 | 80 | 3 | 50 |
| Conjurer | 30 | 1 | 2 | 30 | 80 | 3 | 100 |
| Orc | 50 | 2 | 3 | 30 | 80 | 4 | 30 |
| Berserker | 50 | 2 | 3 | 30 | 80 | 4 | 20 |
| Phantom | 70 | 2 | 3 | 15 | 70 | 3 | 50 |
| Troll | 90 | 10 | 6 | 20 | 95 | 2 | 40 |
| Seer | 20 | 2 | 1 | 30 | 70 | 4 | 65 |
| Templar | 25 | 2 | 2 | 30 | 80 | 4 | 40 |
| W.Elemental | 65 | 6 | 6 | 30 | 80 | 4 | 60 |
| F.Elemental | 60 | 8 | 5 | 20 | 80 | 5 | 65 |
| Thief | 25 | 2 | 2 | 30 | 80 | 4 | 35 |
| Vampire | 150 | -5 | 5 | 30 | 80 | 5 | 70 |
| Wraith | 100 | 0 | 5 | 30 | 80 | 4 | 50 |
| Demon | 100 | 6 | 10 | 30 | 90 | 4 | 80 |
| Shape Sh. | 50 | 2 | 3 | 30 | 80 | 4 | 65 |

Классификация

Далее приводится детальный разбор каждого из тринадцати воинов. Первым абзацем всегда следует перевод информации, предоставляемой игрой (ее можно увидеть в англоязычном варианте, щелкнув мышкой/лупой на изображении воина на карте или войдя в экран View Army). После этого следует дополнительная (не менее важная) информация, являющаяся плодом наблюдений автора данного описания.

Итак, приступим (порядок соответствует череде воинов в Меню Набора Войска).

WIZARD. Волшебник.

Волшебники холодного пламени принадлежат к древнему и почитаемому ордену мудрых людей, потративших немало столетий на то, чтобы соединить магию и науку воедино. Немногие последователи их искусства, дожившие до наших дней, должны отныне защищать свою честь от безжалостности мистического союза, практикуемого иллюзионистами и заклинателями.

Основная идея Волшебников состоит в магии, позволяющей им замораживать противников на общей карте. Для того, чтобы заморозить противника, надо:

а) Мышкой/молнией щелкнуть на Волшебнике. Вокруг вражьих воинов, поддающихся замораживающей силе Волшебника, появятся желтые клетки.

б) Щелкнуть мышкой на изображении выбранного и доступного для замораживания противника.

Каждый раз Волшебник замораживает на 1 ход, теряя при этом 10 единиц Жизненной силы. Столько же теряет замороженный.

Замороженный воин в течение одного или больше ходов выбывает из игры, так как становится похож на эскимо без палочки. Он не может двигаться и атаковать, но и его не могут атаковать. Правда, его можно еще заморозить. Если мышкой/лупой щелкнуть на замороженном Вашем воине, то в строке состояния можно прочесть, на сколько ходов он заморожен, например, "Frozen For 2 Turns" означает, что воин заморожен на 2 хода.

И поскольку при каждом замораживании воин теряет 10 единиц Жизненной силы, то, заморозив его по формуле <Жизненная сила/10>раз, можно его уничтожить. 2 Волшебника, поддерживаемые Тамплиерами, могут расправиться с Демоном, не вступая с ним в борьбу.

Замораживающая магия Волшебника действует, когда противник находится от Волшебника минимум в 3-х и максимум в 6-и клетках.

Непосредственно в схватке Волшебник, единственный из всех прочих "работников умственного труда", является заслуживающим уважения бойцом. Его основная тактика - заморозить противника, после чего расстреливать его пригоршнями заговоренной воды.

Способен справиться с Вампиром. При замораживании Водяного Элемента в момент, когда тот выполнил свой бросок, исходите из того, что бросок все равно будет завершен. В целом, в схватке замораживающая атака Волшебника почти неэффективна на близкой дистанции.

ILLUSIONIST. Иллюзионист, фокусник.

Обманчивые Иллюзионисты извлекают фантазмы из тонкого воздуха, сплетая из своей магии иллюзорные подобия живых существ. Будучи слабыми в физическом поединке, Иллюзионисты ценятся за свою способность запугивать и приводить в замешательство противника, используя фантазмы как ложные угрозы.

Иллюзионист может создавать иллюзии любых персонажей, кроме Фантомов и Зомби (порождения Вампира). Механизм создания аналогичен подобному же у Заклинателя (смотри внизу сразу). Иллюзия во всем подобна реальности, за исключением: а) невозможности применять магию; б) жизненная сила = 1. Т.е., чтобы убить иллюзию, достаточно в нее, грубо говоря, плюнуть и она рассыпется.

Иллюзии служат, чтобы сбить противника с толку (представьте себе атакующую Вас толпу Демонов!). Враг иллюзий - Seer, одно присутствие которого уничтожает иллюзии.

Иллюзионист при создании иллюзии теряет жизненные силы в следующих соотношениях:

| | |
|---|---|
| Wizard - 8 | Seer - 5 |
| Illusionist - 5 | Templar - 5 |
| Conjurer - 5 | Water Elemental - 10 |
| Orc - 8 | Fire Elemental - 10 |
| Berserker - 8 | Thief - 5 |
| Troll - 15 | Vampire - 20 |
| Wraith - 12 | Demon - 20 |

Однако не все так просто. При штамповке иллюзий требуется учитывать, что на содержание иллюзии у Иллюзиониста каждый ход дополнительно тратится Жизненная сила, равная 10% от стоимости создания иллюзии. Таким образом, например, Вампир будет стоить Иллюзионисту 2 единицы жизни за ход. А, учитывая скорость восстановления жизни Иллюзиониста, пара таких иллюзий обрекает его на смерть. И в момент, когда дальнейшее содержание иллюзий станет невозможным по причинам угрозы выживанию Иллюзиониста, он (вернее, она) прекратит их содержать и иллюзии испарятся.

Иллюзии лишены способности применять магию.

CONJURER. Заклинатель.

Заклинатели являются повелителями самой фабрики реальности. Заклинатели отличаются обладанием мощнейшего эго и цена прибавления заклинателя к войску высока. Они

специализируются на создании более слабых порождений монстровых обитателей Тар Карога, которые потом действуют в битвах как рабы.

Заклинатель создает 7 видов существ. Для создания:

1) мышкой/молнией щелкните на Заклинателе. Все свободные, примыкающие к нему клетки выделятся желтым цветом;

2) щелкните мышкой на клетке, на которой появится созданный персонаж. Перед Вами возникнет треугольный экран выбора персонажа;

3) чередование персонажей - стрелки вверху треугольника. Зеленой и красной линией показывается, на каком уровне Жизненной силы и Стамины он будет создан. Галочка слева - подтвердить создание (создать), перечеркнутый кружок слева - отменить. Уровни Жизненной силы и Стамины определяются уровнем Жизненной Силы Заклинателя на момент создания.

Заклинатель создает следующие виды персонажей при следующих затратах жизненной силы:

| | |
|---|---|
| Phantom - 12 | Vampire - 20 |
| Troll - 10 | Wraith - 18 |
| Water Elemental - 15 | Demon - 20 |
| Fire Elemental - 15 | |

Большинство порождений Заклинателя, хотя и обладает всеми данными нормального существа, не способно к применению магии, а также каждый ход ощутимо теряет жизненную силу, т.е. имеет отрицательный Life Rejuvenation.

Порождения предназначены для атак. Используются преимущественно для ослабления противника, реже - для отражения прорывных атак.

ORC. Орк.

Орки - толстокожие, примитивные воины, брутальные в атаке. Планы Тар Карога они воспринимают как нечто, само собой разумеющееся. До того, как наступил век магии, оркские племена все свое время проводили, растрачивая воинскую доблесть в кровавых территориальных пустяковых разборках. Орки заслужили ненависть всех рас, даже собственной.

Орк лишен магии. Основной его козырь - таранный удар с разгону, феноменально разрушительный. Орк наносит его в схватке при одновременном нажатии обеих клавиш удара. Этот удар не может быть произведен, когда Орк находится в метре от противника или ближе, и причиняет максимум вреда, если противник оказывается зажат между препятствиями или прижат к границе поля / к препятствию.

BERSERKER. Берсеркер.

"You Shall Taste The Bite Of Cold Steel!" - "Ты ощутишь вкус холодной стали!"

(Слова Берсеркера перед схваткой; у кого есть звуковая карта, те слышали.)

Эти яростные и гордые воины бродят среди пустошей Тар Карога, присоединяясь к любой войне, которую готовы посчитать стоящей того. Ныне для Берсеркеров настал век войны. Они должны сражаться, минуя одну кровавую битву, чтобы немедленно вступить в следующую, не прекращая поиски безусловной победы или славной и мужественной смерти от рук более могущественного противника.

Berserker подобен Орку, вдвоем они составляют на поле "пехотные" легкие отряды, служащие для выяснения силы противника, для ослабления его перед встречей с основной частью армии (обычно - с Троллями и Демонами) и т.д. По сути, пушечное мясо.

Орк и Берсеркер равны по всем параметрам, кроме стоимости: Орк дороже на 10 кредиток. Причина - таранный удар Орка в схватке.

Берсеркер, как и Орк, не обладает магией.

PHANTOM. Фантом.

Фантомы происходят из альтернативной реальности, известной как Блайт (в переводе на русский Болезнь Растений). Это выгравированное черными тенями место, коронованное шипами и тлением удушающего зловония смерти. Фантомы живы лишь одним - безжалостной необходимостью забирать тепло с безжизненных костей своих жертв.

На карте фантом становится виден лишь тогда, когда окажется на соответствующей дальности от Провидца. В противном случае воины противника смогут обнаружить Вашего Фантома лишь в случае, если на него случайно наткнутся.

В схватке Фантом виден лишь в момент нанесения удара. Чтобы победить Фантома, надо рубить воздух перед собой. К счастью, Фантом медленно движется и, если у Вас кончилась Стамина, от него можно убегать.

Большой прикол представляет собою битва Фантом Vs. Фантом, особенно, когда бьются человеческие игроки.

Магией не обладает.

TROLL. Тролль.

Несмотря на то, что они огромные, медленные и неуклюжие создания, Тролли являются смертельными воинами, особенно в оборонительных сражениях. Хитроумные порождения Тар Карога, они способны трансформировать себя в куски скал, что позволяет им идеально замаскировываться.

Для превращения Тролля в камень щелкните на нем мышкой/молнией, для превращения обратно - аналогично. При этом Тролль (на этапе Тролль-Камень) теряет 10 единиц Жиз-

ненной силы и в состоянии окаменения Жизненную силу не восстанавливает. Для противника он выглядит как обычный камень. Напасть на него нельзя.

Для Вас он тоже выглядит как камень, разве что на анимационной карте вокруг него очерчен коричневый квадрат, не очень заметный. Поэтому, превращая Тролля в камень, постарайтесь не забыть, где он находится, - иначе потом будете долго искать.

SEER. Провидец.

Эфемернейшие среди Темных Легионов Тар Карога, слепые Провидцы осознают мир в его чистом и естественном состоянии. Ничто не может быть скрыто от Провидцев. Благодаря предсказаниям и таинственным способностям, они способны ощущать вещи такими, каковы они есть на самом деле, будь они заключенными в иллюзии или скрытыми в очарованности.

Основным достоинством Провидцев является то, что при их приближении становятся видны ловушки и Фантомы (так они невидимы), а также исчезают (погибают) Иллюзии, созданные Иллюзионистом. При этом последние два эффекта срабатывают, только когда Провидец делает шаг, если же он стоит, как столб, то Иллюзии не рассеются, а Фантомы видимыми не станут.

Одурманивающая атака Провидца, если она направлена против Вашего воина в схватке, на некоторое время переопределит все клавиши движения на клавиатуре, так что "вниз" станет "право" и т.п. Аналогично, если эту атаку применит Ваш Провидец, компьютерные воины примутся тупо соображать, где Вы находитесь, и вертеться на месте (впрочем, более успешно, чем Вы бы на их месте). Сила компьютера (Average, Merciless...) определит, как долго будут компьютерные воины приходить в себя.

Одурманивающая атака Провидца забирает Стамину, и оглушенный воин оправится, когда его Стамина восстановится. Если при этом он атакован Провидцем, на восстановление уйдет больше времени. Одурманивающая атака может быть проведена на любом удалении от противника.

TEMPLAR. Тамплиер (храмовник), Целитель.

"Noone Shall Heal My Wounds!" - "Никто не залечит моих ран!"

(Слова Тамплиера перед схваткой).

Освященные способностью манипулировать энергетическими силами живых существ, загадочные Тамплиеры в основном ценятся как целители и стали чем-то типа легенды для покрытых кровью обитателей Тар Карога. Мстители в той же степени, что и лекари, они используют свои единую мощь как для того, чтобы давать жизнь, так и для того, чтобы ее отбирать.

Тамплиер обладает способностью лечить воинов, находящихся на прилегающих к нему клетках. Воину, находящемуся не в полной Жизненной силе, прибавляется каждый ход 2 единицы жизни, если он стоит вплотную к Тамплиеру. Если Тамплиеров рядом два - добавляется 4 единицы жизни за ход и т.п. Если воин находится в двух клетках от Тамплиера, он получает 1 единицу Жизненной силы за ход.

Однако учтите, что лечить Вампиров и Призраков бесполезно, так как силы Тамплиера не действуют на персонажей, чей Regeneration равен нулю или отрицателен. Кроме того, силы Тамплиера действуют особо на персонажей, оснащенных кольцами Rejuvenation: эти кольца перестают действовать на период лечения.

Боец Тамплиер, что бы он сам про себя не говорил, неважный.

Магия его проявляется следующим образом:

а) щелкните мышкой/молнией на Тамплиере;

б) щелкните на стоящем вплотную к нему воине, для которого собираетесь произвести экстренное лечение. Жизненные силы воина частично восстановятся, а Тамплиера - убудут. В принципе, Тамплиер отдает свою Жизненную силу другим - в этом его специальное лечение.

WATER ELEMENTAL. Водный Элементал.

Водные Элементалы - проворные агрессивные создания, состоящие из чистой воды. Они обладают дополнительными силами и способностью передвижения на любых формах воды. Они получают дополнительные преимущества в тех регионах Тар Карога, где присутствует этот элемент.

Водный Элементал обладает способностью телепортироваться, но только на водных пространствах, из водного региона в водный регион. Для телепортации: а) щелкните мышкой/молнией на Водном Элементале, при этом вся вода на карте покроется сетью желтых квадратиков; б) щелкните в точке, куда Вы хотите его телепортировать. При этом произойдет потеря Жизненной Силы.

Во время схватки, когда Водный Элементал наносит таранный удар с разгона, вред от этого удара окажется максимальным, если противник будет зажат между двумя препятствиями или прижат к препятствию или границе экрана.

FIRE ELEMENTAL. Огненный Элементал.

Огненные Элементалы являются туманными гуманоидальными существами, состоящими из огня и магмы, способными использовать свои собственные тела как огненное оружие всеразрушающей мощи. Огненные Элементалы ненавидят Ххаркога и его Демонов практически также сильно, как и презираемых Водных Элементалов. Элементалы верят, что являются истинными носителями пламени.

Огненный Элементал, хотя и не имеет крыльев Вампира, может пересекать в меру широкие расселины и ущелья.

Магия Огненного Элементала - самоубийственная атака, при которой Огненный Элементал производит отнимающие немало жизни плазменные взрывы под несколькими находящимися поблизости воинами, после чего погибает. Во время этой атаки он не различает, кто друг, а кто враг, поэтому не экспериментируйте около собственных позиций. Вообще же, атака недостаточно эффективна, чтобы жертвовать ради нее Элементалом, и я не советую применять ее иначе, кроме как в экстренных случаях.

THIEF. Вор.

Нет чести среди Воров. На полях сражений Тар Карога Ворам предоставляется отличная возможность для зловещей активности: грабить тела павших воинов, обезвреживать опасные ловушки, разведывать, и т.п. Держите этих изобретательных подлецов при деле, иначе они могут разбежаться.

Вор обезвреживает ловушки. В схватке он подвижен, со скоростью пулемета швыряет ножи, но крайне уязвим - мало жизни, так что, как на бойца, на него не рассчитывайте.

Обезвреживание ловушек осуществляется по следующей технологии:

а) мышкой щелкните на Воре;

б) щелкните на находящейся к нему вплотную ловушке, чтобы отдать приказ о ее обезвреживании. Если рядом нет Провидца, ловушка будет не видна, однако это не помешает Вору найти ее, если Вы верно укажете местонахождение;

в) перед Вами появится экран DECRYPT TRAP.

Экран Decrypt Trap. В центре - 6 пентаграмм, соединенных стрелками. Между пентаграммами можно перемещаться, только следуя направлению стрелок. Если стрелка начинается на одной пентаграмме и приходит в нее же, значит, на пентаграмму можно при движении нажать дважды. В других случаях требуется, руководствуясь направлениями стрелок, нажимать каждый раз на новые пентаграммы.

Экран Decrypt Trap. Вверху находится ряд из 10 значений. Если Вы не имеете глупость обезвреживать собственную ловушку (зачем тогда было ставить?), то часть этих значений заполнена изображениями пентаграмм из тех шести, что находятся внизу.

Экран Decrypt Trap. Число 10 почти по центру экрана - количество ошибок, которые Вам позволяется допустить. Если Вы допускаете 10 ошибок - Вы проиграли.

Поставленная Задача. Вы должны решить ребус. Каждый раз, когда Вы нажимаете на пентаграмму, если это та - она появляется в верхнем ряду, если нет - у Вас убавляется лимит ошибок. 10 пентаграмм в ряду расположены в последовательном (соединены стрелкам) порядке, который Вы должны повторить, нажимая на их изображения внизу. Изначально указанные в ряду пентаграммы - подсказки, уже открытые значения, Вам надо установить остальные. Ряд раскрывается слева направо, т.е. сначала Вы отгадываете самую левую пентаграмму в ряду, потом следующую и так далее до конца.

Если Вы решите ребус, ловушка исчезнет, а Вор потеряет часть Жизненной силы. Если Вам это не удастся, Вор испытает действие ловушки на собственной шкуре. Учтите, что если Вор залез в ловушку в экран Decrypt Trap, то обратного пути уже нет и ему придется либо отгадать, либо (в 80% случаев при ошибке) погибнуть.

VAMPIRES. Вампиры.

Вампиры - жители других миров, которые вынуждены или постоянно насыщаться кровью и жизненной силой живых существ, или умереть от жажды. Для Вампиров настал час великого пира. Вампиры пришли на Тар Карог, чтобы насытить себя кровью его обитателей.

Магией Вампир не обладает. Однако, на мой субъективный взгляд, Вампир является лучшим и наиболее перспективным персонажем среди всех прочих. В умелых руках Вампир в одиночку может подряд победить целое войско, чего не сможет сделать даже виртуозно управляемый Демон.

Регенерация жизни Вампира отрицательна - Вампир питается кровью и погибает без еды. Это делает его исключительно атакующей единицей - в обороне он просто вскоре сдохнет.

В схватке Вампир использует 2 удара. Первый - выстрел - на некоторое время парализует жертву. Далее, Вампир приближается к жертве и - второй удар - выкидывает значительной длины хобот, с помощью которого (надо удерживать клавишу этого удара) принимается высасывать из жертвы кровь. При этом происходит перекачка Жизненной силы от жертвы к Вампиру. Таким образом, если другие, даже Демон, в боях теряют Жизненную силу, то Вампир, наоборот, ее восполняет и не требует, как другие, времени на заживление ран.

Когда Вампир высасывает из воинов жизнь, удары большинства жертв не проходят (они не могут их нанести) и они, вырываясь, теряют большую часть Стамины, что не позволяет им сразу, едва вырвавшись, напасть на Вампира.

Вампир тоже теряет Стамину, как и любой воин, когда стреляет (парализуя) и когда пьет кровь, поэтому следите, чтобы не напасть на противника при отсутствии Стамины.

Есть персонажи, удары которых проходят в момент, когда Вампир сосет из них жизнь.

| | |
|---|---|
| Demon - обе атаки | Vampire - обе атаки |
| Fire Elemental - mini-nova только | Conjurer, Wizard - все три атаки |

Вообще, Вампир может уничтожать кого угодно, за исклю-

чением Демонов и, собственно, самих Вампиров. С Демонами Вампиры не справляются по вышеуказанной причине: пока Вампир сосет кровь (а Демона трудно убить из-за толстокожести и большой Жизненной силы), Демон может наносить удары и они в несколько раз перекрывают эффект Вампира, к тому же Демон почти не парализуется. Что касается Вампир Vs Вампир, то, поскольку оба высасывают друг из друга жизни, их бой напоминает перетягивание каната и чаще всего компьютер справляется с этой задачей лучше.

В схватке Вампир против Вампира, если один Вампир парализован другим и замер с высунутым хоботом, его Стамина не будет восстанавливаться, пока он не оправится от паралича и не уберет хобот.

Регенерация (правильнее - дерегенерация) жизни Вампира составляет минус 5, составляет минус 9, если он создан Заклинателем. Однако по мере того, как Вампир создает Зомби, Регенерация становится все большей, т.е. двигается из минуса в плюс. Допустим, Вампир с регенерацией минус пять создал 3 Зомби. Следовательно, его регенерация теперь составляет минус два.

Если Вампир является Носителем Орба и он будет последним оставшимся в живых, то, независимо от того, сколько Зомби он создаст, Регенерация его будет равна минус пять.

И, наконец, самое важное - половина персонажей Тар Карога, если они побеждены Вампиром, превращаются в Зомби. Зомби обладает всеми качествами своего живого предшественника, однако Регенерация у него равна нулю и кольца убитого на нем не сохраняются.

Зомби обретает способность к движению на следующий ход после того, как станет Зомби. Если Вампир, создавший Зомби, погибнет, то вместе с ним сгинут и все порожденные им Зомби.

В Зомби превращаются: Berserker, Orc, Troll, Conjurer, Illusionist, Wizard, Thief, Seer, Templar (т.е. все люди).

В Зомби не превращаются, просто погибают: оба Элементала, Phantom, Vampire, Wraith, Zombie, Conjured, Illusion.

WRAITH. Призрак.

Говорят, что каждый, кто дерется без чести на полях битв, будет наказан и станет Призраком. Призраки заключены в вывернутые, эфемерные формы своих страданий, формы, которые им даже не принадлежат. Они бесцельно скитаются среди пустошей Тар Карога, отыскивая любую жизненную силу, которая может их поддержать.

Основное преимущество Призрака - Телепортация. Стоит 10 единиц Жизненной силы как база плюс столько единиц Жизненной силы, сколько отделяет Призрака от места назначения телепортации.

Для телепортирования надо мышкой/молнией щелкнуть на Призраке, а потом щелкнуть на точке, где он должен будет появиться.

Призрак в схватке крайне подвижен, передвигается быстро, однако перед тем, как начать бежать, он тратит важные мгновения на то, чтобы вытянуть вперед руки.

DEMON. Демон.

Демоны являются многоплановыми подобиями (аватарами) могущественного подземного существа, именуемого Ххарког, Лорд Темноты и Пламени. Эти громадные огнедышащие монстры черпают наслаждение в боли и неудачах других. Они счастливы теми страданиями, которые их Тьма принесла Вселенной, и страхом, который они внушают слабосильным смертным.

Демон - сильнейший боец Тар Карога. Реально противостоять ему может только Тролль, Элементал или другой Демон. Демонов удобно делать Носителями Орба (за надежность), однако, особенно если Вы играете против человека, держащийся на задворках Демон сразу вызовет подозрения.

Магия Демона - Death Cry, т.е. Убийственный Крик. Стоит 10 единиц жизненной силы. Поставьте Демона напротив противника и щелкните по нему мышкой/молнией. Небо потемнеет, Демон издаст громоподобный вопль и у противника убавится жизни. Учтите: в равной степени бьет как чужих, так и своих.

SHAPE SHIFTER. Сменщик Формы (по кличке 15+1).

Сменщики Формы - зловещие аморфные существа, которые могут менять свою физическую форму в любой момент. Хотя они и обладают собственной природной формой, они не любят пребывать в ней более нескольких секунд по причинам, которые темны и скрыты. Эти вероломные существа находят удовольствие в похищении форм прочих обитателей Тар Карога.

15+1 - 15 персонажей Тар Карога и 16й - Shape Shifter, принимающий форму любого из пятнадцати. Технология превращения рассказана у Conjurer, чтобы не повторяться, читайте там. Несколько заметок по Shape Shifter:

а) В форме Фантома Shape Shifter невидим.

б) Если Shape Shifter меняет форму в начале хода, то он сохранит (до общего перехода хода) дальность движения своего прежнего воплощения. Например, был Тролль, стал Вампиром, однако дальность хода на первый раз составит не 5 единиц Вампира, а 2 - Тролля.

в) Shape Shifter обладает иммунитетом к ловушкам.

г) Если Shape Shifter превращается в персонажа, чья Жизненная сила меньше Жиз-

ненной силы Shape Shifter, то он приобретает меньшую Жизненную силу своего нового воплощения. И, наоборот, при превращении, например, в Демона, он не сможет набрать Жизненную силу большую, чем 50 (его максимум).

Примечание. Ранее я уже упоминал, однако еще раз напомню, что магия, которую способны применять Wizard, Illusionist, Conjurer, Troll, Templar, Water Elemental, Fire Elemental, Thief, Wraith, Demon и Shape Shifter не во время боя, а во время тактических перемещений войск отнимает от 10 до 15 единиц Жизненной силы и не может быть применена, если Жизненной силы (по причине израсходованности) не хватает; другими словами, за счет самоубийства (полный расход жизни = смерть) применять магию нельзя.

## ЛОВУШКИ

Если б они не стоили так дорого, цены б им не было! Однако удобнее купить Тролля, чем ловушку, стоящую примерно столько же: большинство ловушек противник благополучно минует, а вот с Троллем драться, как ни крутись, ни вертись, а придется.

Ловушки - ямы площадью в 1 клетку, непередвигаемые, при попадании в которые с воином происходят всякие нехорошие вещи.

Удобны при обороне, когда позиции войска со всех сторон защищены расщелинами, болотами и т.п. Тогда единственный узкий проход можно забаррикадировать ловушками, оставив две щели, в которые поставить пару воинов посильнее, и штурмуйте сколько хотите!

Ловушки становятся видны противнику при приближении к ним его Провидца (дальность - клеток 10-12). Обезвреживать ловушки может только Вор, в чем и состоит его основное применение. Есть 7 видов ловушек.

Отличительной чертой ловушек является также то, что почти для каждой есть свои исключения - воины, на которых ловушка не действует. Это всегда подчинено объективным причинам, например, Огненная Ловушка не опасна для Огненного Элементала, что и понятно.

И - под конец общей информации - совет: ловушки настолько по-разному себя проявляют по отношению к разным персонажам, что имеет смысл, как только персонаж попал в ловушку (он остался в живых), просмотреть его характеристики, щелкнув на нем мышкой/лупой.

Классификация

Далее идет разбор каждой ловушки по отдельности. Преимущественно это перевод описаний ловушек, предоставляемых Dark Legions, но снабженный моими дополнениями. Напротив названий ловушек указаны стоимости их приобретения при старте SETUP игры.

FIRE TRAP. Огненная Ловушка. 30.

Каждое существо, имевшее несчастье попасть в Огненную Ловушку, будет кремировано в безжалостной колонне нестерпимого жара. Если Жизненная Сила существа находится на уровне, меньшем 50, его тело раскрошится в обуглившуюся шелуху. Огненные Элементалы обладают устойчивым иммунитетом к подобного рода ловушкам, о чем я уже говорил.

VOID TRAP. Пустотная ловушка. 60.

Если существо активирует пустотную ловушку, оно будет немедленно перенесено в регион Вселенной, известный как Блайт. Будущее существование будет в зародыше прервано ужасными обитателями этого злого и вывернутого места.

- Наиболее мощная ловушка, но соответственно и стоит. Вором трудно обезвреживается, лучше обходить.

POISON TRAP. Ядовитая Ловушка. 30.

Наполовину заклинание, наполовину машина, это устройство зла впрыскивает коварную субстанцию, которая принимается разъедать мышечные ткани жертвы изнутри. Жертвы теряют Жизненные силы каждый ход, пока не умирают. Однако, если жертва успевает добраться до Тамплиера, яд может быть обезврежен. Неживые персонажи, подобные Фантому, Вампиру, Призраку и Зомби, также, как и Элементалы, обладают иммунитетом к этим ловушкам.

- Для излечения надо применить магию Тамплиера. О том, что персонаж отравлен, можно прочесть в строке состояния, щелкнув на нем мышкой/лупой.

INSANITY TRAP. Ловушка Сумасшествия. 20.

Разум жертвы Ловушки Сумасшествия подвергается мучительному нашествию образов и звуков, какие ни один простой смертный не в состоянии сносить. Персонаж погрузится во временное сумасшествие и станет действовать непредсказуемо. Неживые персонажи, такие, как Фантом, Вампир, Призрак и Зомби, также, как и Элементалы, обладают иммунитетом к подобным ловушкам.

- Щелкнув на пораженном безумием персонаже мышкой/лупой, в строке состояния Вы обнаружите надпись "Insane" (безумен). Ловушки Сумасшествия являются оптимальными по стоимости, и, хотя они не действуют на треть персонажей, а также не наносят никакого урона, кроме тактического (жизнь не теряется), их применение как оборонительных сооружений может оказаться наиболее выгодным по сравнению с другими ловушками.

STONE TRAP. Ловушка Окаменения. 25.

Ловушка Окаменения наносит физический ущерб жертве, на время превращая ее в ку-

сок скалы. Если персонаж не обладает минимальной Жизненной силой, равной двадцати, он навсегда останется камнем.

- Щелкнув мышкой/лупой на окаменевшем персонаже, в строке состояния Вы прочтете надпись "Stoned".

SLOWING TRAP. Ловушка Замедления. 20.

Заколдованная Ловушка Замедления окутывает ноги жертвы пылающими оковами, которые препятствуют быстрому движению. Результатом становится то, что скорость персонажа навсегда уменьшается.

- Об уменьшении скорости Вы сможете узнать в строке Movement Points, щелкнув на персонаже мышкой/лупой.

TELEPORT TRAP. Телепортационная Ловушка. 15.

Высвобождая мистические энергии, искривляющие структуру времени и пространства, Телепортационная Ловушка разъединяет жертву на составляющие и собирает обратно, молекулу за молекулой, в другом отдаленном месте. Хотя ловушка не наносит какого-либо вреда, ее эффекты могут быть адекватны самому сильному ущербу для персонажа, ступающего в нее.

- Ловушка опасна тем, что воин может быть заброшен в стан противника, где его мгновенно уничтожат или он окажется где-нибудь на острове в окружении болот и расщелин, откуда не сможет выбраться. Но это происходит нечасто, а то, что эта ловушка самая дешевая, говорит о том, как много от нее толку.

**КОЛЬЦА**

Как и ловушки, кольца слишком дороги, чтобы ими злоупотреблять. Проще купить еще несколько воинов! Однако здесь возникают сложности. Если Вы играете с компьютерным противником, то он кольца станет использовать обязательно. А хорошо "окольцованный" жизнью, скоростью и силой воин может стать практически непобедимым для обычных персонажей. И на его уничтожение уйдет уже 5-6 хороших воинов в то время, как один, аналогично подкованный, мог бы без труда это сделать.

Кольца - увеличение одной из 6 характеристик воина на фиксированную величину. Существует 5 колец для 5 из 6 характеристик и дополнительное кольцо Protection.

Приобретаются кольца при старте игры в режиме SETUP. Посмотреть наличие колец у персонажа можно, щелкнув на нем мышкой/лупой и посмотрев строку "Rings". Фраза "No Rings" означает, что у персонажа нет колец.

Одному персонажу нельзя присвоить больше 5 колец. Некоторые кольца можно давать только одно для одного персонажа. Многие характеристики имеют свою максимальную для Игры в целом величину, выше которой повышать их уже нельзя (например, сила). Носитель Орба не может иметь колец.

КЛАССИФИКАЦИЯ

Далее идет разбор каждого кольца по отдельности. Преимущественно это перевод описаний колец, предоставляемых Dark Legions, но снабженный моими дополнениями. Напротив названий колец указаны стоимость их приобретения при старте SETUP игры.

SPEED. Скорость. 30.

Сделанное из жидкого подвижного серебра и сохраненное в настоящей форме могущественной магией, Кольцо Энергии Скорости потребляется пользователем.

- Увеличивает скорость персонажа на единицу, влияя на характеристику Movement Points. Максимум скорости равен 6. Закономерно оснащать Кольцами Скорости Вампиров, для которых скорость - жизнь. К тому же только скорость может позволить им обойти Демона, с которым они не могут совладать. Можно также оснащать скоростью тихоходов-Троллей, однако это слишком дорого - легче купить Демона.

POWER. Сила. 20.

Кольцо Силы укрепляет дух носителя, вселяя в него феноменальные бойцовские качества, выше доступных этому персонажу в его нормальном состоянии. Кольцо Силы трансформирует дрожащих слабаков в гордых воинов, а гордых воинов в брутальных полубогов.

- Увеличивает силу персонажа на единицу, характеристика Strength. Максимум равен 10, так что про увеличение силы Демонов сразу забудьте. Если уж оснащать кого-нибудь Кольцами Силы, так Троллей, которые, достигая физического уровня Демонов, становятся практически непобедимы, но я бы на Вашем месте не тратился.

STAMINA. Стамина (Выносливость). 20.

Каждое Кольцо Стамины обладает живым, пульсирующим сердцем гайгонатарской огненной ящерицы, схваченной металлической оболочкой. Огненная ящерица известна тем, что обладает неземной мощью регенерации силы, благодаря чему она никогда не отдыхает, пребывая в вечной охоте за жертвой.

- Увеличивает Стамину на 5 единиц, характеристика Stamina. В принципе, само по себе это немного, но в схватке может дать 1-2 лишних удара (до того, как красная полоска Стамины закончится), что весьма значительно. Подобная вещь в схватке Демон/Демон при прочих равных может сэкономить половину Жизненной силы, которая в противном случае была

бы истрачена. Вообще же, проку от Колец Стамины не так-то уж и много, поскольку другие кольца, то же Кольцо Силы, оказываются куда более эффективными.

PROTECTION. Защита. 20.

Кольцо Защиты сконструировано из зубов и костей уиррулакского дракона, особо известного по причинам его экстремальной выносливости и способности отражать магические атаки. Носителю этого кольца не стоит особо беспокоиться о тщедушном оружии смертных.

- Вообще же, беспокоиться очень даже стоит. Персонаж с Кольцом Защиты наделяется частичной неуязвимостью в схватке, но именно частичной. Как бы повышается его Жизненная сила, только и всего. Удобнее воспользоваться собственно Кольцом Жизни, чем прибегать к заменителям.

REJUVENATION. Восстановление (жизни). 25.

Вдохновленное сердцебиением Уаузеос, богини жизни, и политое кровью Местрадума, Кольцо Восстановления способно заживить любую рану, нанесенную оружием смертных. В короткий промежуток времени Жизненная сила носителя кольца будет полностью восстановлена.

- "В короткий" - это на словах. Кольцо Восстановления увеличивает Регенерацию жизни (характеристика Life Regeneration) на 1 единицу. Максимум = 10. Покупать его целесообразно для "работников умственного труда": Волшебников, Заклинателей, Иллюзионистов и других, однако проще купить Тамплиера, что в итоге будет дешевле и быстрее по скорости восстановления.

LIFE. Жизнь. 30.

Носитель Кольца Дополнительной Жизни получает дар от благожелательных богов жизни. Энергия наполняет тело, вполовину увеличивая Жизненную Силу существа, обеспечивая то, что существо проживет дольше других в битве смертных за контроль над Тар Карогом.

- Увеличивает Жизненную Силу (характеристика Life) на 1/2. Одному персонажу можно дать только одно кольцо. На мой взгляд, самое важное кольцо из всех прочих действительно достойное применения, причем для всех персонажей без исключения - каждому оно даст свои плюсы. Кольцо при правильном использовании почти всегда окупает свое использование, чего нельзя сказать о других кольцах. Советую.

## ЧАСТЬ 4. СОВЕТЫ

### ТАКТИКА

Начнем с глобальных указаний по методике ведения войны на Тар Кароге. При всем обилии и несомненной важности схваток, перемещения фигур играют не меньшую, а подчас даже большую роль в достижении победы.

Dark Legions не ставит Вас в рамки какой-либо одной тактики, предоставляя каждому потом и кровью вырабатывать свою собственную, уникальную и, без сомнения, самую лучшую из всех тактик. Что касается меня, то я лишь позволю себе дать несколько советов из того, что удалось наработать мне.

Разговор пойдет о борьбе против компьютера, однако многие советы вполне применимы в войне против товарища.

СОВЕТЫ ПО ТАКТИКЕ

1) Компьютер имеет привычку в начале игры идти на штурм, после чего выдыхается и ждет, пока Вы его разгромите. Основной костяк его войск размещается вверху (или внизу, если Вы за Игрока 2) карты, занимая треть ширины. В центре поля (если компьютер установлен на уровне не ниже Average) обычно можно встретить штук 5-10 ловушек и нескольких одиноких воинов, часто Троллей, охраняющих позиции от одиночного вторжения, - всей Вашей армады они остановить просто не в состоянии. Чаще всего, когда Вы добираетесь до верха карты, Вас встречает группа магов разного сорта, один из которых - Носитель Орба. Если среди них ошивается Демон, значит, на 90% он или создан Заклинателем пару ходов назад, или является Носителем Орба.

2) В наступление лучше всего двигаться всей армадой, собрав основную ударную силу в костяк и ведя магов в хвосте под защитой одного-двух мощных бойцов. Без Seer двигаться не советую - ловушки. В движении к неприятельским позициям, если вблизи обрисовывается противник численностью более одной-двух единиц, старайтесь сохранять порядок на случай необходимости внезапной обороны. Учтите, в любой момент может вынырнуть несколько Волшебников, передних воинов заморозят и не приспособленные к схваткам маги будут мгновенно раздавлены парочкой Огненных Элементалов или Демонов. Не рекомендуется оставлять Носителя Орба в сопровождении нескольких воинов в тылу: во-первых, это ослабит наступление; во-вторых, Вас могут обойти с тыла (особенно в игре против человека) и этим все закончится.

3) В обороне имеет смысл выставлять впереди ряд мелкой пехоты из Орков и Берсеркеров, вслед за ними - Троллей и Демонов, следом - Заклинателей и Волшебников в окружении Тамплиеров, расставленных в шахматном порядке. Тамплиеры лечат, а маги постоянно расходуют Жизненную Силу, поэтому надо, чтобы рядом с ними находилось насколько воз-

можно больше Тамплиеров. Когда Вас атакуют мощные воины, кидайте на них сначала пехоту. Орки и Берсеркеры погибнут, но ослабят противника. Если их нет или этого недостаточно, используйте Троллей. Добивайте Демонами.

Воины, бессмысленные в сплошной обороне: Вампиры (сдохнут без еды), Призраки и Фантомы (не для того предназначены), оба Элементала (чисто штурмовые скоростные войска, рассчитанные на мгновенное появление в стане противника и внесение сумятицы, а не на позиционную грызню), Вор (слабый боец, служит для обезвреживания ловушек).

Назначение других: Берсеркеры, Орки, Тролли и Демоны - рассказано выше. Остались маги. Волшебники - заморозить особо настырных противников, по возможности, до смерти. Заклинатели и Иллюзионисты - мгновенно реагировать на запросы обороны и создавать соответствующих бойцов. Тамплиеры - лечить всех вышеперечисленных, первых четырех от ран, последних трех - от истощения.

4) Компьютер, на моей памяти, еще ни разу не пытался вычислить, кто из Ваших воинов является Носителем Орба. Однако человеческий противник при первой же возможности попытается это сделать. Поэтому не делайте Носителем Демона, который будет один, такой красный и заметный, без дела слоняться в тылу, в то время как все прочие Демоны будут на передней линии. Если делаете мощного бойца, который в тылу заметен, - держите его где-нибудь на линии фронта во втором ряду, где поменьше натиск.

С другой стороны, удобно назначать одного из магов - они всегда держатся в тылу, не вступая в борьбу, и не разберешь, кто из них Носитель. Но они плохие защитники Орба - в бою их легко убить.

Третий вариант - Фантом, из-за своей невидимости. Если его держать сзади войска (да еще и на краю поля, да еще и огородить ловушками!), то его будет непросто достать (или хотя бы увидеть!). Однако при погоне (допустим, против него Провидец и Демон) он не станет чемпионом по скорости.

Четвертый возможный носитель - Wraith, за способность убежать от врага, телепортировавшись. Но он не восполняет жизнь иначе, как в схватке, а это-то ему как раз и противопоказано как Носителю! Параллельный вариант (для карт, где много воды) - Водяной Элементал. Однако он неуязвим, если у противника нет Водяных, но если есть - ... . Вычислить его легко - он будет пытаться избегать боя.

Исключаются Вампир (поскольку умрет, не найдя жертвы, или, не дай Бог, проиграет!) и Вор (в тылу бесполезен и потому заметен, а на фронте слишком уязвим).

Заключительный вариант - Shape Shifter, который при наличии рядом нескольких "своих" способен довольно здорово сбивать противника с толку, меняя форму. Пример: Shape Shifter в форме Демона при опасности бросается наутек, превратившись в Фантома, а Иллюзионист на его месте создает Иллюзию Демона. Бросив Иллюзию наутек в противоположную новоявленному Фантому сторону, можно оттянуть часть войск противника вслед за ним, что заодно и ослабит атаку на позиции.

## ПЕРСОНАЖИ

Привожу разные разрозненные факты, которые могут пригодиться в схватках и в тактике.

1) Замораживающий Ледяной Шар Волшебника в схватке не наносит вреда.

2) Иллюзорные и Заклятые Вампиры способны делать Зомби.

3) Во время схватки Провидец всегда видит Фантома.

4) Элементалы, Вампир и Фантом способны пересекать расщелины и прочее непереходимое, если им хватает Movement Points.

5) Провидец разрушает Иллюзии только тогда, когда делает ход.

6) Магия Огненного Элементала и Демона опасна для своих в равной степени, как и для чужих.

7) Заклинатель, создавая персонаж, когда его собственная Жизненная Сила меньше максимума, создаст персонаж с отрицательной Регенерацией Жизни.

8) Дубина Тролля в схватке обладает очень широким радиусом действия - ее удар попадает как по центру, так и по флангам. И, напротив, удар из-за головы, выполняемый двойным нажатием клавиш, бьет далеко, но по центру, и не опасен, если нанесен вплотную.

9) Вампир в схватке не может перелететь через противника так же, как Фантом не может под ним прокопаться.

10) В схватке на воде Водный Элементал/Водный Элементал до того, как противник выйдет на одну с Вами дистанцию, применяйте TidalWave Attack.

11) Оба Элементала в схватке страдают прямолинейностью: они выходят на прямую позицию и начинают стрелять.

12) Если в схватке у Вашего воина кончилась или кончается Стамина, а противник еще не убит, бросайтесь наутек и сматывайтесь, пока Стамина хотя бы частично не восстановится. Очень удобно бегать вокруг естественных препятствий, например, кустов, валунов и т.п.

13) Стрелятельно-метательные персонажи в схватке имеют привычку шквально обстреливать куст, за которым Вы укрылись, хотя заведомо известно, что препятствие гасит вы-

стрел и никакого вреда Вам не причиняется. Правда, если Вы стоите вплотную к препятствию, выстрелы частично проходят.

14) Вампир в схватке очень силен, но уязвим благодаря широкому размаху крыльев.

15) Если Вас атакует Вампир, бросайте ему навстречу Демона. При этом рассчитывайте на то, что сам Вампир постарается этой встречи избежать.

16) При умелом управлении два-три Вампира, даже порожденных Заклинателями, могут полностью уничтожить армию противника. Все, что им требуется, - это вовремя питаться и избегать встреч с Демонами и другими Вампирами. Со всеми другими они, по идее, вполне могут справиться.

17) Призрак хорошо использовать для атак с тыла на магов, благодаря телепортации.

18) Основной козырь Демона в схватке - извержение огня. Если противник движется на Вашего Демона, нажимайте клавишу пламени чуть раньше, чем он окажется на достижимой дальности.

19) Если Ваш воин парализован Вампиром, не держите кнопку удара нажатой - его Стамина от этого будет убывать и ничего больше. Держите нажатыми клавиши движения.

20) Если в схватке персонаж в момент нанесения удара получает встречный удар, эффект его удара, если даже он будет нанесен, равен нулю. Однако есть несколько атак, которые все-таки доходят до адресата, даже будучи прерванными. Они указаны в описании Вампира.

### ОБЩЕИГРОВЫЕ СОВЕТЫ

1) Появление врага в поле зрения, если опция Alert включена, остановит любого воина, кроме Призрака, Фантома и Водяного Элементала, которые завершат ход.

2) Закупив армию и подтвердив выбор, Вы уже не сможете вернуться назад и внести изменения.

3) В Игре присутствует еще одна характеристика, не названная мною по причине незнания значений. Эта характеристика - ловкость (Agility). Но, даже не зная ее, можно понять, кто с какой скоростью движется. Фантом, Берсеркер и Орк относятся к разряду самых медлительных.

4) На карте Small04 много расщелин, среди которых - острова. Набирая армию, рассчитывайте на то, чтобы она была способна переправляться через расщелины. Могут пригодиться кольца Скорости, в частности, для Фантома.

5) Крик Смерти Демона не оказывает эффекта на замороженных персонажей, а также на Троллей в форме скалы.

Это все. Хотелось бы, чтобы игра Dark Legions понравилась Вам.

## DEATH GATE

Фирма - Legend Entertainment Company. Год выпуска 1994.

Требования к аппаратуре: 540 Кб оперативной памяти, 63 Мб на жестком диске.

Звуковые карты: семейство Soundblaster, Gravis Ultrasound.

Мне кажется, что не так уж много любителей квестов добрались до этой игры, созданной по произведениям Маргарет Вайс и Трейси Хикмен. Прежде всего, из-за сложностей с инсталляцией и запуском, а также из-за впечатляющего по меркам 1994 года места, которое требуется ей на жестком диске. Как-никак, а целых 63 мегабайта при поголовном среднем размере винчестера в то далекое время от 40 до 210. Но если эти трудности уже позади, то приведенное ниже прохождение игры поможет справиться Вам со всеми оставшимися.

### А СТОИТ ЛИ ОВЧИНКА ВЫДЕЛКИ?

Если не считать пары заумных головоломок, "Death Gate" вполне поддается самостоятельному прохождению.

Игра в состоянии доставить несколько десятков часов достаточно приятного времяпровождения. Музыка прелестна, а графика достаточно оригинальна. Каждый из персонажей обладает ярко выраженной индивидуальностью, лица выписаны просто здорово.

Трехмерная анимация тянет на "удовлетворительно". При таком размере можно было бы блеснуть и в этой области.

Наличие хорошо проработанной литературной основы заметно сразу. Это сказывается в лихо закрученном сюжете и большом количестве диалогов - надо же как-то объяснить, откуда что взялось и почему все происходит так, а не этак.

Знание английского языка рекомендуется. Без этого будет сложно уловить все тонкости постоянных сюжетных поворотов, не говоря уже о юморе, которого предостаточно.

### УПРАВЛЕНИЕ

Основные события разворачиваются в игровом окне, которое занимает чуть больше половины экрана. Слева от игрового окна находится перечень команд, которыми может воспользоваться игрок в сложившейся на данный момент ситуации. Чуть ниже игрового экрана отведено место для написания подаваемых игроком команд. Еще ниже - поле для размещения имеющихся у игрока предметов (ничего лучше слова "рюкзак" в русских описаниях пока не придумали).

Кроме стандартного набора команд, время от времени будут появляться команды, являющиеся специфическими для сложившейся ситуации или для предмета, на котором Вы сделали последний клик мышкой. Интерфейс игры производит достаточно приятное впечатление. Вам не нужно указывать нужные операции с точностью до предлогов. Иногда для создания командного предложения из десятка слов нужно всего-навсего пару раз кликнуть мышкой.

Под списком команд находится своеобразный компас, с помощью которого Вы можете перемещаться от одного игрового экрана к другому. Под компасом находится прямоугольник, разделенный на четыре части:

- WAIT - для выдачи команды "Ждать";
- MAP - для просмотра текущей карты;
- изображение дискеты - для входа в основное меню игры;
- UNDO - для отмены последней команды.

## НАЗНАЧЕНИЕ КЛАВИШ КЛАВИАТУРЫ

Перемещения: север, юг, запад, восток - клавишами-стрелками
северо-запад - HOME
юго-восток - PgUp
юго-запад - End
юго-восток - PgDn
вверх - Insert
вниз - Delete

F1 - команда WAIT (ждать)
F2 - основное меню игры
F3 - карта
F4 - отмена предыдущей команды
F5 - сохранить игру
F6 - загрузить сохраненную игру
C - команда CLOSE - закрыть
O - команда OPEN - открыть
G - команда GIVE - дать
L - команда LOOK - посмотреть
T - команда TAKE - взять
P - команда PUT - поместить
S - команда SAVE - сохранить игру
R - команда RESTORE - загрузить игру
U - команда UNDO - отменить предыдущую команду
H - команда HELP - помощь

## ОСНОВНОЕ МЕНЮ

HELP - меню помощи (смотри ниже)
SAVE - сохранить игру
RESTORE - восстановить игру
RESTART - рестартовать игру
MUSIC/VOICE - регулировка музыки / звука
STATUS/SCORE - статус и очки игрока
QUIT - выход в ДОС
CANCEL - отмена

## МЕНЮ ПОМОЩИ

- что представляет собой игра в жанре "Adventure";
- краткий демонстрационный учебник;
- назначение клавиш клавиатуры;
- полезные подсказки;
- выход в предыдущее меню.

## НЕМНОГО ПРЕДЫСТОРИИ

Как всегда, кто-то с кем-то подрался, с этого все и пошло. В данном случае повздорили два народа - сартане и патрины. И когда дело пошло к тому, что патрины стали одерживать верх, их соперники решили применить супермагическое оружие, для чего подручными карликами было изготовлено специальное магическое приспособление - Печать мира. Состояла эта печать из пяти металлических шестиугольников, на каждом из которых была нанесена специальная руна. Собрались восемь самых крутых магов-сартанов и разломали совместной магией эту печать. И в тот же миг мир раскололся на пять сфер. Четыре сферы оказались замешанными на элементах вселенной - воздухе, огне, камне и воде. А пятая, которая получила название Лабиринт, была задумана как самый обычный концлагерь. Именно в нее угодил после катаклизма весь народ патринов. По замыслу сартанов, они должны были перевоспитаться.

Быть может, так оно бы и было, но сартане внезапно исчезли. Целый народ. Прямо, как мамонты.

А напичканный магией Лабиринт оказался предоставленным самому себе. Прошло немного времени, и это сооружение вдруг осознало себя как личность, злобную и гнусную, у которой есть только одна цель - по-садистски медленно, но верно уничтожать патринов. Для этого Лабиринт наделал кучу мерзких тварей, но патрины не смирились и выжили.

Случились эти события за 2000 лет до момента, с которого в развитие событий вмешиваетесь Вы в образе молодого и зеленого патрина по имени Хапло. Ему только что удалось совершить подвиг - он выбрался из Лабиринта. Впрочем, первым это удалось проделать Лорду Ксару - самому могущественному магу патринов. Без его помощи Хапло был бы уже мертв.

### СИСТЕМА МАГИИ

Она очень проста и понятна, ее разъяснение приведено в ходе одного из диалогов. Магия присуща всем патринам, она у них в крови. Вот только они так и не научились проводить сеансы магических воздействий совместными усилиями. Не то, чтобы эгоисты, но этакие яркие индивидуалы. Из-за тяжелых условий жизни в Лабиринте большую часть заклинаний патрины успели позабыть.

Как магия работает? Просто маг делает возможное реальным. Например, идете Вы по тропинке, как вдруг поперек нее вырастает стена. Существует возможность того, чтобы в этой стене находилась дверь. Вы накладываете заклинание, которое претворяет эту потенциальную возможность в реальность, и проходите сквозь стену.

Видите, как просто. Вспомните великого создателя Конана - Роберта Ховарда. Он ведь как говорил: "Фэнтези - это произведение, в котором все женщины прекрасны, все мужчины - могущественны, а все проблемы решаются просто". Эта игра - тоже своего рода “фэнтези”.

Откуда брать заклинания? Сказано и об этом. Есть, как минимум, три возможности:

• проследить за действиями другого мага. Если Вы запомнили все пассажи - считайте, что заклинание у Вас в кармане;

• узреть заклинание нарисованным на бумаге (некоторые не поленились и составили даже целые книги с заклинаниями);

• найти заклинание, которое наложено на некий предмет на постоянной основе. При этом рисунок заклинания оказывается как бы выгравированным на самом предмете.

Все раздобытые заклинания автоматически запоминаются нашим героем и становятся доступными для применения в экране заклинаний.

### ЭКРАН ЗАКЛИНАНИЙ

Вы попадаете сюда, высказав намерение наложить заклинание. В верхней части экрана находятся каменные шестиугольные руны. Это те "кирпичики", из которых можно складывать заклинания. Если собранная Вами конструкция засветилась розовым светом - заклинание готово к запуску (кликните на слове CAST в нижней части экрана). В правой части экрана находится меню:

***SPELL*** - с помощью этой опции Вы можете войти в меню, где перечислены имеющиеся в Вашем распоряжении заклинания. Кликните на нужном.

***IDENTIFY*** - если рисунок заклинания подсветился розовым цветом - Вы можете с помощью этой опции узнать подробности его действия.

***UNDO*** - отменяет предыдущую операцию.

***RESET*** - возвращает все руны на исходную позицию.

***CANCEL*** - отмена наложения заклинания.

***HELP*** - помощь.

### ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

Ниже приведены только самые необходимые шаги, без которых игра не будет пройдена.

Обратите внимание на следующие моменты:

• если Вам предлагается с кем-нибудь поговорить, нужно перебрать все возможные варианты разговора (за исключением конкретно оговоренных случаев). Не ленитесь заговаривать повторно, могут появиться новые направления беседы;

• максимальное количество очков в этой игре - 1500;

• как можно чаще сохраняйте игру!

### НЕКСУС (NEXUS)

Вы только что очнулись в комнате с Ксаром. В Вашем распоряжении есть только два заклинания: HEAT (Жар) и COLD (Холод).

Поговорите (TALK TO) с Ксаром (XAR), он расскажет Вам все то, что Вы прочитали выше, и Вы обретете два новых заклинания и маркер (MARKER), на котором есть изображение руны сферы воздуха - Ариануса.

Отсюда начинается Ваша миссия - Вам надлежит выполнить три задания:

- найти все части Печати Мира;
- узнать тайну исчезновения сартанов;
- изучить как можно больше заклинаний.

Куски печати разлетелись по разным сферам. Если Вы сумеете их найти и принести Ксару, то он сможет восстановить мир в том виде, в котором он был до катаклизма. Тем самым будет спасен и вызволен из Лабиринта и весь народ патринов.

Пройдите на запад, запад, в Ваш корабль, потом на восток, восток - назад в комнату с Ксаром. Возьмите (TAKE) светящуюся лампу (GLOWLAMP) [5 очков]. Пройдите на запад, запад в Ваш корабль. Наложите заклинание (CAST) "Rune Transfer" на маркере (MARKER) и на камне-руле (STEERING STONE) [10 очков]. Примените (USE) камень-руль (STEERING STONE).

## СФЕРА ВОЗДУХА - ARIANUS

Арианус состоит из нескольких плавающих в пространстве континентов. Нижние континенты заселены карликами. Из-за постоянных штормов карлики живут в пещерах. Верхние континенты, где с климатом получше, населены людьми и эльфами.

На нижнем континенте - Древлине - некогда был создан огромный механизм, к обслуживанию которого были привлечены карлики. Последние называют его Кикси-Винси (Kicksey-Winsey). Создатели механизма тоже исчезли, но карлики продолжают его обслуживать. При функционировании механизма в большом количестве образуется редкая для этой сферы вода. Хитрые эльфы решили наложить на нее руку: они предстали перед простодушными карликами и объявили себя богами. Для подтверждения божественности эльфы наложили на себя заклинание свечения.

Пройдите на северо-восток, северо-восток - Вы выйдете из корабля и попадете в тоннель. Поговорите (TALK TO) с женщиной-карликом (FEMALE DWARF). Возьмите (TAKE) белую рубашку (WHITE SHIRT) и снимите со стены изогнутое колено трубы (ELBOW PIPE) в левой части экрана [5 очков]. Возьмите (TAKE) мармелад (MARMALADE) и кусок хлеба (BREAD LOAF) со стола. Выходите на восток.

Поговорите (TALK TO) с карликом (DWARF). Возьмите (TAKE) пробку (CORK) из графина с чернилами (INK JUG). Поместите (PUT) белую рубашку (WHITE SHIRT) в графин с чернилами [5 очков]. Намажьте (PUT) мармелад на хлеб три раза. Отдайте (GIVE) кусок хлеба Лимбеку (LIMBECK). Возьмите (TAKE) с пола пергамент (PARCHMENT) и прочтите (READ) его.

Пройдите на север, северо-запад. Поговорите (TALK TO) со старым карликом (OLD DWARF) два раза. Вы получите кусок трубы, который он использует в качестве слуховой трубы [5 очков]. Возьмите (TAKE) трубу (ELBOW PIPE) из коробки (BOX).

Пройдите на юго-восток, север. Наложите заклинание (CAST) "Heat" ("Тепло") на датчик (SENSOR), который расположен над головой карлика [10 очков]. Пройдите на север.

Пройдите вверх, возьмите (TAKE) кувшин с вином (WINE JUG). Наложите заклинание (CAST) "Identify" ("Идентифицировать") на статуэтки (FIGURINES). Пройдите вниз, вниз. Поговорите (TALK TO) с плененным герцогом (DUKE) (он сидит справа), Вы получите его кольцо (RING) [5 очков]. Пройдите вверх. Если Вы проведете в корабле слишком много времени, охранник вернется к своим обязанностям по охране пещеры. Наложите повторно заклинание (CAST) "Heat" ("Тепло") на панели вдалеке (PANEL), чтобы его отвлечь. Пройдите на юг.

Пройдите на юг, юг, запад, юго-запад, юго-запад, чтобы вернуться на Ваш корабль. Примените (USE) рулевое колесо (STEERING WHEEL). Укажите на карте на замок короля Стефена (KING STEPHEN CASTLE).

Пройдите на северо-восток, север. Поговорите (TALK TO) со стражниками (GUARDS), скажите, что Вам нужно повидать короля (I'm here to see the King), что двоюродный брат короля в опасности (his cousin in danger), после этого отдайте ему кольцо (RING) [5 очков]. Во время разговора с королем сначала скажите ему фразу о его кузене и кольце (your cousin gave it to me), а потом произнесите фразу типа "дело было так..." ("Well, it's like this...").

После завершения разговора Вы окажетесь снаружи замка. Пройдите на запад, возьмите (TAKE) половину садовых ножниц (SHEAR) из-под кустов. Примените ножницы на брусе (LIFT THE BAR WITH SHEAR), который видно в щели с левой стороны ставен (SHUTTER) [5 очков]. Откройте (OPEN) ставни (SHUTTER) и заберитесь (ENTER) в окно (WINDOW). Возьмите (TAKE) со стола подсвечник (CANDLE HOLDER). Осмотрите (LOOK) книги (BOOKS). Вы автоматически получите книжку "Башня братства" ("Tower of the Brotherhood"), прочитайте (READ) ее. Наложите заклинание (CAST) "Создать карман в реальности" ("Create Reality Pocket") на гобелене (TAPESTRY) [10 очков]. Войдите (ENTER) в гобелен.

Поговорите (TALK TO) с волшебником-эльфом (WIZARD), пока последний не упомянет, как сильно ему хочется пить (... needed wine ...). После этого дайте (GIVE) ему кувшин с вином (WINE JUG) [5 очков]. Поговорите (TALK TO) с WIZARD еще раз и расспросите его о заклинании "Создать темноту" ("Create Shroud of Darkness") [10 очков]. Волшебник Вас обманет, Вы попадете за решетку вместо него, зато при этом узнаете заклинание "Поменяться местами" ("SWAP"). В конце концов Вас выпустят на волю.

Пройдите на юг, восток, юг, юго-запад, Примените (USE) STEERING WHEEL для возвращения на континент Древлин (DREVLIN).

Пройдите на северо-восток, северо-восток, восток, отдайте (GIVE) подсвечник (CANDLE HOLDER) Лимбеку (LIMBECK) [5 очков]. Лимбек отдаст Вам кусок трубы. Пройдите на север, север, Наложите заклинание (CAST) "Heat" ("Тепло") на датчик (SENSOR), пройдите на север.

Пройдите вверх, наложите заклинание (CAST) "Создать темноту" ("Create Shroud of Darkness") на черной рубашке (BLACK SHIRT) [5 очков]. Поместите (PUT) черную рубашку на фигурки (FIGURINES) [15 очков]. Не тратьте больше времени, не делайте больше здесь ничего. Пройдите вниз [5 очков], запад [5 очков]. Откройте (OPEN) коробку (BOX), возьмите (TAKE) зингер - устройство для аккумулирования энергии атмосферного электричества (ZINGER), приведите его в действие (ACTIVATE) [10 очков]. Появятся верные королю корабли, которые захватят фрегат эльфов, на котором Вы все еще пребываете.

В ходе разговора с королем Вы узнаете кое-какие подробности о тайном братстве убийц, которое занимается сбором всех секретов, связанных с исчезнувшей расой. Штаб-квартира братства находится на заселенном эльфами континенте Скурваш (SKURVASH). В Вашем распоряжении есть фрегат эльфов. Вы летите на нем на Скурваш.

Пройдите на север, поговорите (TALK TO) с Вейф (WAIF), пройдите (ENTER) в аллею (ALLEY). Сверху свалится сеть, наложите заклинание (CAST) "Swap" ("Обмен") на мальчишку STREET RAT (Городская крыса) [20 очков]. Возьмите (TAKE) сеть (NET), пройдите на северо-запад. Поговорите (TALK TO) с городской крысой (STREET RAT), он предложит Вам свою помощь, возьмите (TAKE) ломик (PRYBAR) в левой части экрана [5 очков]. Пройдите на юго-восток, восток, юг, вниз, на запад. Примените ломик на замке сундука (BREAK THE LOCK WITH THE PRYBAR) [10 очков]. Откройте (OPEN) сундук (STRONGBOX), возьмите (TAKE) мешочек с драгоценностями (JEWEL SACK). Заодно Вы прихватите еще одно колено трубы.

Пройдите на восток, вверх , на север, восток, поговорите (TALK TO) с барменом (BARTENDER), обязательно скажите, что Вы хотите кое-что продать (I got something, that I want to sell) [10 очков]. Во время разговора с Хью по прозвищу Рука (HUGH THE HAND) скажите, что Вы не прочь присоединиться к братству (Of course I'm interested. What lowlife cutthroat woldn't be?). Ваш новый приятель захочет проверить Ваши профессиональные качества, а заодно и запятнать Вас кровью. Он предложит Вам прикончить одного торговца, а в качестве доказательства представить амулет, с которым торговец не расстается. Возьмитесь выполнить сей "социальный заказ". Пройдите на запад, запад, северо-запад. Отдайте (GIVE) деньги (MONEY) мальчишке "уличной крысе" (STREET RAT) [10 очков]. После этого ждите его возвращения.

Паренек доставит Вам орудие ремесла - отмычки. Еще он Вам даст бумагу, в которой содержится ключ к секрету открытия двери, которая ведет в сокровищницу Братства убийц.

Пройдите на юго-восток, восток, юго-восток. Примените (USE) отмычки (LOCKPICK) на замке (LOCK). При этом нужно сделать операции с отмычкой в следующей последовательности: PUSH, JIGGLE и TURN [10 очков]. Возьмите (TAKE) книжку со стихами (POETRY BOOK) с камина (FIREPLACE) и прочитайте (READ) ее. Осмотрите (LOOK AT) часы (CLOCK). Установите единственную стрелку последовательно в следующие положения: 7:00, 2:30 и 9:30 [15 очков]. Возьмите (TAKE) из открывшегося потайного отделения дневник (JOURNAL) и прочитайте его (READ). Вам не нужно особо вчитываться в каждую страницу, но пролистать нужно все. Наложите (CAST) заклинание "Create Reality Packet" на портрет (PORTRAIT), войдите (ENTER) в портрет. В ходе разговора с торговцем скажите, что Вы посыльный (I'm a messendger...), после этого спросите про амулет (It's quite simple. She wants your magic amulet.), далее скажите фразу "Because this is such...",а когда Ваш собеседник начнет задавать три контрольных вопроса, дайте следующие ответы [15 очков]:

- "The Bouncing Beans"
- "Er.. five?"
- "How much?"

Заполучив амулет, пройдите на запад, северо-запад, восток, поговорите (TALK TO) с HUGH THE HAND [10 очков].

Хью поведет Вас в башню братства. Начиная с этого момента, не отвлекайтесь и уносите отсюда ноги. Иначе вернется добряга Хью и сделает Вам секир-башка. Итак, передвиньте (PUSH) стол (TABLE), откройте (OPEN) ставни (SHUTTER), посмотрите (LOOK) на плавающий в пространстве континент (FLOATING CONTINENT) и обязательно запомните его название. Пройдите на юго-восток. Вставьте (PUT) отмычку (LOCKPICK) в замок (LOCK) правой двери, выполните с ней следующую последовательность операций: SHAKE, PULL и TILT [20 очков]. Пройдите на северо-восток. Осмотрите имеющуюся у Вас (LOOK AT) деревянную самодвижущуюся куклу (DOLL). При этом Вы узнаете новое заклинание - "Движение". Далее наложите заклинание (CAST) "Motion" (Движение) на статую (STATUE) [10 очков]. Возьмите (TAKE) ожерелье (NECKLACE) и пройдите на юго-запад.

Вы еще не забыли название плавающего континента? Отлично. Надавите (PUSH) руки (HANDS) на дверях (они выполнены из разных материалов и драгоценных камней) в указанном ниже порядке и в соответствии с названием увиденного Вами континента. Ориентируйтесь по таблице:

| НАЗВАНИЕ КОНТИНЕНТА | КАКИЕ РУКИ ДВИГАТЬ |
|---|---|
| Sharthea | Bloodstone ➔ Umber ➔ Yew |
| Hesthea | Topaz ➔ Hyacinth ➔ Emerald ➔ Iron ➔ Ruby |
| Shegra | Topaz ➔ Iron ➔ Marble ➔ Emerald |
| Uylandia | Topaz ➔ Opal |
| Aristagon | Diamond ➔ Iron ➔ Emerald |

В принципе, это упрощенный подход. Если подробнее, то каждый континент в определенное время закрывает собой солнце. Увидев в форточке определенный континент, мы смогли определить текущее время, а уже в зависимости от текущего времени месяца мы выбираем одно слово из предложения, написанное в бумаге, которую Вы получили от Уличной

Крысы. Буквы этого слова совпадают с первыми буквами в названии материала, из которого изготовлены руки на двери. Например, континенту Sharthea соответствует слово "BUY".

Если Вы все сделали верно - дверь откроется [25 очков]. Пройдите на север, поместите (PUT) the ожерелье (NECKLACE) на пьедестал (PEDESTAL) [10 очков]. Возьмите (TAKE) книгу Пряна (BOOK OF PRYAN) [5 очков], хрустальный шар (CRYSTAL GLOBE) [5 очков] и книгу-руководство (HANDBOOK) [5 очков]. В этот момент Вас застукают. Не пугайтесь, все схвачено. Снимите (TAKE) ожерелье с пьедестала [15 очков], оставшееся сокровище и Ваши преследователи отправятся в пространство между реальностями (где братством устроен склад драгоценностей). Не стоит повторно класть ожерелье на пьедестал. Особенно если перед этим Вы не сохранили игру. Пройдите на юг, юг.

Вы автоматически отправитесь на Древлин (DREVLIN) и пройдете в пещеру. Пройдите на юг, северо-запад, отремонтируйте сломанную трубу (FIX BROKEN PIPE) с помощью длинной трубы (LONG PIPE). После этого Вам нужно составить пять кусков трубы вместе. Это несложно, можете сверяться с приведенным рисунком:

С помощью левого клика мышки куски трубы можно брать/класть, а с помощью правого - вращать [20 очков].

Поместите (PUT) пробку (CORK) в исправленную трубу (FIXED PIPE) [10 очков]. Поверните (TURN) кран (VALVE) и поговорите (TALK TO) со старым карликом, покажите (SHOW) имеющуюся в Вашем распоряжении рукопись (PARCHMENT) старому карлику (OLD DWARF) [10 очков]. Это план горных разработок. Карлик вспомнит былое и даст Вам кусок железной руды с того участка, на который Вам нужно попасть. Пройдите на юго-восток, восток.

Вы оказались рядом с землеройным устройством. Для того, чтобы оно пробурило тоннель в нужном направлении, выполните анализ образца руды. Для этого прочтите (READ) руководство (HANDBOOK), откройте (OPEN) отделение (COMPARTMENT) в панели управления (CONTROL PANEL), поместите (PUT) кусок железной руды (IRON ORE) в отделение (COMPARTMENT) [10 очков]. Пройдите на восток. Прочитайте (READ) книгу Пряна (BOOK OF PRYAN), поместите (PUT) хрустальный шар (CRYSTAL GLOBE) на статую (STATUE) [25 очков]. Возьмите (TAKE) печать воздуха (AIR SEAL PIECE) [25 очков]. Пройдите на запад, запад, юг, запад, юго-запад, юго-запад. Примените рулевой камень и отправляйтесь на Nexus.

### NEXUS

Пройдите на восток, восток, поговорите (TALK TO) с Ксаром. Пройдите на запад, запад и наложите заклинание (CAST) "Transfer Rune" (Перенос руны) на книгу Пряна (BOOK OF PRYAN) и на рулевой камень [10 очков]. Примените рулевой камень.

### СФЕРА ОГНЯ - PRYAN

Пройдите на север, возьмите (TAKE) розовое растение (PINK PLANT), которое находится под Вашим кораблем. Пройдите на запад, запад. Возьмите (TAKE) скорлупу ореха (SHELL) [5 очков] и орех (NUT) [5 очков]. Пройдите на восток, восток, юг и примените (USE) рулевое колесо. Правьте к городу деревьев (TREE CITY).

Пройдите на северо-восток, северо-восток. В левой части экрана возьмите (TAKE) веревку (CLOTHES LINE), откройте (OPEN) дверь (DOOR). Отдайте (GIVE) движущуюся куклу (DOLL) эльфу-ребенку (ELF CHILD) [5 очков]. Пройдите на восток, восток. Поговорите (TALK TO) с принцем эльфов (ELF PRINCE), бросьте (GIVE) веревку (CLOTHES LINE) принцу эльфов [10 очков]. Пройдите на юго-восток, отдайте (GIVE) книгу стихов (POETRY BOOK) принцу эльфов (ELF PRINCE) [5 очков] и поговорите (TALK TO) с ним. Подождите (WAIT) несколько раз. Поговорите (TALK TO) с принцем. Возьмите с помощью скорлупы (SHELL) уголь (EMBER) [5 очков]. Ждите (WAIT), пока не появится сообщение о том, что Вы узнали новое заклинание. Наложите заклинание (CAST) "Transportation" (Перемещение) на белый диск (WHITE DISK), который еле заметен в центральной части экрана под деревом. [10 очков]. Возьмите (TAKE) черный диск (BLACK DISK) [10 очков]. Привяжите (TIE) веревку (CLOTHES LINE) к ветке (BRANCH) [10 очков]. Пройдите вниз, возьмите (TAKE) желтые цветы (YELLOW FLOWERS) и раздавите их (CRUSH) [5 очков]. Вы получите лепестки желтых цветов. Возьмите (TAKE) синие цветы (BLUE FLOWERS). Пройдите на юг, восток. Бросьте (THROW) черный диск (BLACK DISK) в пропасть (MAW) [10 очков]. Пройдите на юго-восток. Дайте (GIVE) синие цветы (BLUE FLOWERS) принцу эльфов [5 очков]. Наложите заклинание (CAST) "Transportation" на белый диск (WHITE DISK). Толкните (PUSH) труп (CORPSE) внизу слева. Возьмите (TAKE) стрелу (ARROW) [5 очков] и грибы-поганки (TOADSTOOLS) [5 очков]. Поместите (PUT) скорлупу с углем (SHELL WITH EMBER) на гнездо жалящих насекомых (HIVE). Бросьте (THROW) банку с мармеладом (MARMALADE) в паука (SPIDER) [10 очков]. Разрежьте (CUT) кокон (POD), в котором находится золотой посох (GOLD STAFF), с помощью ножниц (SHEAR) [10 очков]. Наложите заклинание (CAST) "Transportation" на черный диск. Дайте золотой посох (GOLD STAFF) принцу эльфов [10 очков]. Принц присоединится к Вам. Поговорите (TALK TO) с принцессой-человеком (HUMAN PRINCESS), после того, как она к Вам присоединится, поговорите (TALK TO) с ней еще раз и

обязательно расспросите ее о флейте (THAT'S A NICE FLUTE) и о мелодии, ноты которой Вы обнаружили в книге Пряна (BOOK OF PRYAN). Поговорите (TALK TO) с принцем эльфов, расспросите его о карликах. Пройдите на северо-запад, запад, юго-запад, юго-запад, Примените (USE) рулевое колесо. Правьте к цитадели (CITADEL).

Пройдите на север, запад, запад. Поместите (PUT) желтые лепестки (YELLOW PETALS) в орех (NUT), дайте орех животному (ANIMAL) [10 очков]. Возьмите (TAKE) сердцевину ореха (NUT MEAT). Пройдите на восток, север, север. Поговорите (TALK TO) с принцессой-человеком (HUMAN PRINCESS) и предложите ей сыграть на флейте (сначала фраза DO ME A FAVOR, потом фраза со словом FLUTE). Срежьте (CUT) лозу (VINES) ножницами (SHEAR) [10 очков]. Скажите освобожденной девочке-карлику, чтобы она вернулась в свою деревню и попросила старейшин отдать золотой молот (COULD YOU GO AND ASK THE ELDERS...). Ждите, пока она не вернется. После этого представьте ей своих спутников (LET ME INTRODUCE YOU...). Далее отправьте ее повторно в деревню. Для этого выберите среди ответов - THIS GETTING US NOWHERE и THE ONLY THING I NEED...

Дайте принцессе травы (HERBS) [5 очков], розовое растение (PINK PLANT) [5 очков], сердцевину ореха (NUT MEAT) [5 очков] и поганки (TOADSTOOLS) [10 очков]. Потяните (PULL) за ветку (BRANCH). Пройдите на север, предложите принцессе поиграть на флейте. Трижды пройдите на север и скажите принцу эльфов, чтобы он достал хрустальный фрагмент (CRYSTAL FRAGMENT) [10 очков]. Четыре раза пройдите на юг - Вы выйдете из леса. Поместите (PUT) хрустальный фрагмент (CRYSTAL FRAGMENT) в пень (STUMP) [10 очков]. Пройдите на юг, потом ждите (WAIT), пока не вернется карлица [25 очков]. Возьмите (TAKE) печать огня (FIRE SEAL PIECE) [25 очков]. Пройдите на север, восток, юг. Наложите заклинание (CAST) "Rune Transfer" на хрустальный фрагмент (CRYSTAL FRAGMENT) и рулевое колесо [10 очков]. Примените (USE) STEERING STONE.

**THE NEXUS**

Пройдите на восток, восток, Поговорите (TALK TO) с XAR. Пройдите на запад, запад и примените (USE) STEERING STONE.

**СФЕРА КАМНЯ - ABARRACH**

Пройдите на северо-восток, северо-восток , север. Возьмите (TAKE) камни (ROCKS). Пройдите на юг, поговорите (TALK TO) с мертвым работником (DEAD WORKER), попросите у него ведро (THAT'S A NICE BUCKET). Поместите (PUT) камни в ведро (PAIL) [5 очков]. Пройдите на восток, север, поговорите (TALK TO) с мертвым дворецким (DEAD BUTLER), пройдите вверх, возьмите (TAKE) чайный набор (TEA SET), пройдите вниз, отдайте чайный набор (TEA SET) мертвому дворецкому [10 очков], поговорите (TALK TO) с ним. Пройдите на юг, восток, поместите (PUT) ведро с камнями (PAIL WITH ROCKS) на крюк (HOOK). Пройдите вверх, поверните (TURN) циферблат дважды до отметки "just before the fourth mark", поверните (TURN) ручку (CRANK), ждите (WAIT), когда прозвучит колокол. Потяните (PULL) за рычаг (RELEASE LEVER), пройдите вниз, на запад, север, восток [20 очков]. Возьмите (TAKE) книгу (BOOK) с подставки для книг (BOOKSTAND), прочитайте (READ) ее [10 очков]. Пройдите на запад, юг, запад, юго-запад, юго-запад, примените (USE) STEERING WHEEL. Правьте к дворцу Клейтуса (KLEITUS' PALACE).

Пройдите на северо-восток, северо-восток, после разговора с KLEITUS XIV Вы должны оказаться в тюрьме [10 очков]. Поговорите (TALK TO) с Эдмундом (EDMUND), наложите заклинание (CAST) "Hunger" (ГОЛОД) на собаку (DOG) [5 очков], Дайте собаке кусок мяса (STEAK) [5 очков], после этого наложите на собаку заклинание (CAST) "Possession" (Обладание) [10 очков]. Оказавшись в собачьем теле (собаки - дальтоники), возьмите (TAKE) кольцо для ключей (KEY RING), отдайте кольцо для ключей Эдмунду [5 очков], потом дайте его Хапло (HAPLO). Пройдите на север, вверх, возьмите (TAKE) вторую слева бутылку (BOTTLE), пройдите вниз, на юг, дайте бутылку Эдмунду [10 очков], потом отдайте ее Хапло, прикоснитесь (TOUCH) к Хапло. Возвратившись в тело главного героя, возьмите (TAKE) бутылку, отпейте (DRINK) из нее [10 очков]. Возьмите (TAKE) кольцо для ключей (KEY RING), отомкните (UNLOCK) кандальные цепи (MANACLES) с помощью кольца для ключей [5 очков]. Возьмите (TAKE) тиски (VISE) [5 очков], поговорите (TALK TO) с Эдмундом, скажите ему, чтобы он Вас сопровождал. Пройдите на север, запад, юго-запад [15 очков].

Пройдите на северо-восток, восток, поговорите (TALK TO) с игроками (GAMBLERS). Наложите заклинание (CAST) "Possession" на собаку (DOG) [5 очков]. Прикоснитесь (TOUCH) к Хапло, поговорите (TALK TO) с Бальтазаром (BALTHAZAR). При этом не нужно говорить ему, что Вы - патрин Хапло из лабиринта! Говорите с ним, пока не появится сообщение о том, что Вы узнали новое заклинание. [15 очков]. Пройдите на восток, возьмите (TAKE) книгу заклинаний (SPELL BOOK) и прочтите (READ) ее. Возьмите (TAKE) плащ с капюшоном (ROBE) [10 очков]. Пройдите на запад. Пройдите на запад, юго-запад, примените (USE) рулевое колесо. Правьте к Телестии (TELESTIA).

Пройдите на северо-восток, северо-восток, восток, восток, вверх. Затяните (TIGHTEN) тиски (VICE), поместите (PUT) тиски в скипетр (SCEPTRE), который держит статуя, после этого ослабьте (LOOSEN) тиски [10 очков]. Возьмите (TAKE) упавший странноватый шлем (HEADPIECE), пройдите вниз, на запад, север, вверх. Возьмите (TAKE) детскую книжку

(CHILDREN'S BOOK) из рук мертвой няни (DEAD NANNY). Прочитайте (READ) ее, листните (TURN) на страницу с заглавием "Держи эту змею" ("Get That Snake"), поговорите (TALK TO) с мертвой няней (DEAD NANNY), скажите ей, чтобы она шла с Вами. Пройдите вниз, на юг, запад. Поговорите (TALK TO) с мертвый рабочим (DEAD WORKER) и скажите ему, чтобы он тоже следовал за Вами. Пройдите на север. Прикажите мертвому рабочему (DEAD WORKER) взять змею (GET SNAKE) и отдайте детскую книжку (CHILDREN'S BOOK) мертвой няне (DEAD NANNY) [20 очков]. Пройдите на север. Вам предлагается еще одна головоломка. Взгляните на диаграмму внизу, пронумеруем каменные кнопки следующим образом:

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |

Нажмите их в следующей последовательности: 1, 3, 7, 9, 2, 2, 4, 4, 6, 6, 8, 8, 5. Наденьте (WEAR) плащ (ROBE) [10 очков], поговорите (TALK TO) с мертвым карликом (DEAD DWARF) [10 очков]. Пройдите на юг, юг, юго-запад, юго-запад, примените (USE) рулевое колесо. Правьте к дворцу Клейтуса (KLEITUS' PALACE).

Пройдите на северо-восток, восток, откройте (OPEN) дверь (DOOR) [10 очков]. Возьмите (TAKE) застрявший кусок ткани (CLOTH), после этого покажите (SHOW) ткань (CLOTH) собаке (DOG) [15 очков], Пройдите на север, север, север, север, запад, юг, запад, север, север. север, запад, север, север, север [10 очков]. Наложите заклинание (CAST) "Unravel Illusion" (Снять иллюзию) на руну (RUNE) на колоссе (COLOSSUS) [10 очков]. Поместите (PUT) шлем (HEADPIECE) в образовавшееся отверстие (HOLE) [25 очков]. Возьмите (TAKE) каменную печать (STONE SEAL PIECE) [25 очков]. Пройдите на юг, запад, юго-запад, примените (USE) колесо управления.

**THE NEXUS**

Пройдите на восток, восток, поговорите (TALK TO) с Ксаром (XAR). Пройдите на запад, запад и наложите заклинание (CAST) "Transfer Rune" (Перенос руны) на кулон (PENDANT) и на рулевой камень (STEERING STONE) [10 очков]. Примените (USE) рулевой камень.

**СФЕРА ВОДЫ - CHELESTRA**

Пройдите на северо-восток, запад, наложите заклинание (CAST) "Rune Transfer" на вторую по счету рунную кость в Вашем рюкзаке (RUNE BONE) и городские врата (CITY GATE) [20 очков]. Наложите заклинание (CAST) "Possession" на собаку (DOG) [25 очков]. Пройдите на запад [20 очков]. Наложите заклинание (CAST) "Создать карман в реальности" ("Create Reality Pocket") на ковре (RUG), толкните (PUSH) шар (GLOBE). Возьмите (TAKE) ковер (RUG). Пройдите на восток, восток, наберите (PUT) воду (WATER) в прозрачную бутылку (CLEAR BOTTLE), наложите заклинание (CAST) "Null Water" (придает воде антимагические свойства ) на прозрачную бутылку (CLEAR BOTTLE) [10 очков]. Отпейте (DRINK) из прозрачной бутылки, теперь Вы не можете пользоваться магией в течение небольшого промежутка времени, но и магические действия, направленные против Вас, также бессильны. Пройдите на север, возьмите (TAKE) чешую (SCALES), пройдите на юг, запад, поместите (PUT) чешую (SCALES) на кучу камней (ROCK PILE). Возьмите (TAKE) зеленоватый камень (STONE) [15 очков]. Пройдите на восток, юго-запад, поместите (PUT) ковер (RUG) на корабль Самаха (SAMAH'S SHIP), ждите (WAIT), пока к Вам не вернутся магические способности. Наложите заклинание (CAST) "Создать карман в реальности" ("Create Reality Pocket") на ковре (RUG), зайдите (ENTER) в ковер, толкните (PUSH) шар (GLOBE) [20 очков]. Пройдите сквозь (GO THRU) портал (PORTAL). Наложите заклинание (CAST) "Rune Transfer" на кулон (PENDANT) и шар (GLOBE) [10 очков]. Примените (USE) шар.

**THE NEXUS**

Пройдите на восток, восток, возьмите (TAKE) историческую книгу (HISTORY BOOK), прочитайте (READ) ее. Пройдите на северо-запад, север, наложите заклинание (CAST) "Cold" (Холод) на извивающиеся лианы (CHOKE VINES) [10 очков], Пройдите на север, северо-восток, юго-запад, юг, наложите заклинание (CAST) "Heat" ("Тепло") на замороженные лианы (CHOKE VINES) [15 очков]. Бросьте (THROW) зингер (ZINGER) к лианам (CHOKE VINES) [10 очков]. Наложите заклинание (CAST) "Cold" (Холод) на все те же лианы (CHOKE VINES) еще раз и возьмите (TAKE) зингер (ZINGER). Пройдите на север, северо-восток, возьмите (TAKE) череп (SKULL), пройдите на восток, возьмите (TAKE) кость (BONE), пройдите на запад, северо-запад. Поместите (PUT) череп (SKULL) на зингер. Поместите (PUT) плащ (ROBE) на зингер, активируйте (ACTIVATE) зингер [20 очков]. Примените (APPLY) лечебную мазь (SALVE) на охотнике-следопыте (TRACKER) [10 очков], поговорите (TALK TO) с предводителем (HEADMAN), возьмите (TAKE) шнур (CORD), поговорите (TALK TO) с охотником (TRACKER), пройдите на север.

Поместите (PUT) шнур (CORD) на кость (BONE), выпустите (SHOOT) стрелу (ARROW) в Чаодина (CHAODIN) [10 очков]. Напейтесь (DRINK) из прозрачной бутылки (CLEAR BOTTLE), пройдите на север [10 очков]. Раздавите (CRUSH) камень (STONE) [20 очков]. Поговорите (TALK TO) дважды с Зифнаб (ZIFNAB). Пройдите на север, наложите заклинание (CAST) на Вашего двойника (DOUBLE) с помощью следующих рун в экране наложения заклинаний:

1) вторая руна в первом ряду (в форме 'V');

2) девятая руна во втором ряду (она выглядит как ">o<");
3) последняя руна в третьем ряду (слегка прогнутая кривая с 'o' над ней);
4) девятая руна в третьем ряду ('V' и кривая).

Ваш двойник (DOUBLE) после этого наложит заклинание, которое является противоположностью Вашему, а именно - заклинание самопожертвования ("Self-Immolation"), и отдаст концы [25 очков]. Обыщите (SEARCH) оставшийся от него пепел (ASHY REMAINS). Пройдите на север, поместите (PUT) ножницы (SHEAR) на другие ножницы (SHEAR) - теперь в Вашем распоряжении есть полноценные садовые ножницы. Пройдите на север, обрежьте (CUT) щупальце (TENTACLE) ножницами (SHEARS) три раза [10+10 очков]. Пройдите на север [20 очков].

Поместите (PUT) водную печать (WATER SEAL PIECE) в водный шпиль (WATER SPIRE) [20 очков], подождите (WAIT) немного, если Вам интересно, как выглядит новое лицо Сэнг-Дракса (SANG-DRAX); после этого поместите (PUT) каменную печать (STONE SEAL PIECE) в шпиль земли (EARTH SPIRE) [20 очков]. Подождите (WAIT) несколько раз и Вы увидите новую форму Сэнг-Дракса. Поместите (PUT) воздушную печать (AIR SEAL PIECE) в шпиль воздуха (AIR SPIRE) [20 очков]. Переместите (MOVE) фокус влево от первоначального положения (примерно на 2 блока) на руну, которая выглядит как повернутая на 45 градусов по часовой стрелке буква 'J'. Для того, чтобы закончить со всем этим безобразием, опустите кусок печати из Нексуса (NEXUS SEAL PIECE) в фокус (FOCUS) [160 очков].

## DISCWORLD

### Фирма - TWG, PSYCHNOSIS. Год выпуска - 1995. Размер - 35 MB.

Эта увлекательная и очень интересная игра, повествующая о приключения волшебника по имени RINCEWIND. Сначала она была на дискетах, а после выпущен диск для CD-ROM.

В космическом пространстве движется мир расположенный на черепахе и трех слонах, на котором и будут происходить все действия. Некая секта вызвала дракона, который начал летать над городом; и в университете волшебников самые главные из них решили послать Вас для поиска дракона и избавления от него города и мира. Посланный за Вами волшебник разбудил Вас и пригласил к самому главному. Эта небольшая предыстория игры. В дальнейшем мы опишем вариант прохождения ее, основные моменты. При разговоре с персонажами используйте все пиктограммы, которые будут показываться; если что-то необходимо спросить конкретно, мы будем указывать отдельно. Мы не будет приводить переводы разговоров, а только опишем последовательность действий. Чтобы лучше понять игру, необходимы знания английского языка.

После знакомства с предысторией Вы начинаете игру. Сверху упадет маленькая звездочка, которая и будет впоследствии Вашим курсором. В этой игре следующие клавиши управления:

**CTRL** - ПРАВАЯ КЛАВИША “МЫШИ” - рассматривать людей и предметы;
**ENTER** - ЛЕВАЯ КЛАВИША “МЫШИ” - открывать двери, использовать предметы и разговаривать с людьми. Выполнить какое-либо действие - двойное нажатие левой клавиши “мыши”;
**SPACE** - брать предмет и класть его себе в карман или в сундук. Перед тем, как использовать предмет, лучше на него посмотреть;
**ECS** - выйти из списка предметов;
**ALT+X** - выход из игры;
**F1** - выбор управления игрой:
LOAD A GAME - сохранить игру;
SAVE THIS GAME - загрузить сохраненную игру;
START A NEW GAME - начать новую игру;
**SOUND CONTROL** - изменение звукового сопровождения:
MUSIC VOLUME - увеличение или уменьшение громкости музыки;
SOUND EFFECTS VOLUME - увеличение или уменьшение звуковых эффектов;
VOICE VOLUME - изменение голоса;
**GAME CONTROLS** - управление игрой:
DOUBLE CLICK SPEED - изменение двойного нажатия клавиш “мыши”. Если +, то нажатие на левую клавишу, Вы будете разговаривать с персонажами игры;
MEST - нажать на кнопку или отжать;
SWAP MOUSE BUTTONS - переназначить кнопки в “мыши”: левая станет правой и наоборот;
**SUBTITLES** - изменение функций:
SUBTITLE SPEED - скорость исчезновения текста;
DISPLAY SUBTITLES - управление монитором;
**QUIT PLAYING** - выход их игры;
**RESUME PLAYING** - вернуться в игру.

**ЧАСТЬ 1**

После того, как Вас разбудили и попросили зайти к главному волшебнику, Вы должны сначала открыть шкаф, стоящий посредине комнаты (WARDROBE), и взять оттуда мешочек (POUCH). Откройте дверь и выйдите из комнаты. Спуститесь вниз по лестнице. Пройдите влево по карнизу над аркой к комнате главного волшебника (ARCH CHANCELLORS ROOM) и войдите туда. Поговорите с ним (навести на волшебника курсор и нажать клавишу ENTER). Вы узнаете о появившемся драконе и что необходима книга из библиотеки, в которой написано, как дракона обнаружить. После разговора выйдите из комнаты и, пройдя вправо, спуститесь вниз по лестнице.

Идите влево, вверху Вы увидите две двери: слева в туалет и справа в библиотеку. Войдите сначала в туалет (CLOSET), найдите там метлу и возьмите ее (BROOM). Выйдя оттуда, поднимитесь на самый вверх по лестнице и войдите в свою комнату (RINCEWINDS ROOM). Возьмите в руки метлу и разбудите сундук, который спит на шкафу (BROOM ON THE LUGGAGE). И теперь Ваш сундук будет постоянно следовать за Вами и туда можно складывать все предметы, которые Вы будете брать с собой. А сначала там лежит только один банан (BANANA).

Выйдите из комнаты и спустившись вниз, войдите в библиотеку (LIBRARY).

Отдайте банан обезьяне, которая сидит за столом и отвечает за книги (BANANA TO THE LIBRARIAN), а взамен получите от нее книгу (BOOK). Идите к главному волшебнику (ARCH CHANCELLORS ROOM) и отдайте ее ему. Там узнаете, что, чтобы получить устройство для обнаружения дракона, необходимо пять вещей: дыхание дракона (DRAGON BREATH), посох (STAFF), чертенок (AN IMP), гребешок для волос (A HAIR ROLLER) и сковорода (A FRYING PAN). Узнав, что необходимо, Вы отправились на поиски этих вещей.

Выйдя из комнаты, пройдите вправо и увидите дверь в столовую (DINING ROOM), войдите туда и пройдите вправо к старому волшебнику, сидящему в кресле. Вам необходимо поменять метлу на посох, который держит этот волшебник (BROOM WITH WINDLE-POONS STAFF), но это можно сделать, только когда волшебник отвернется. Выходите из столовой и спуститесь вниз по лестнице, идите вправо на выход из здания.

Пройдите вперед и Вы увидите ученика этого университета, сидящего на лавке. Подойдите к нему и поговорите с ним (APPRENTICE) (в вопросах выбрать пиктограмму ?), он покажет, как открыть ворота. Когда выскочит лягушка, Вам необходимо взять ее (FROG). Подойдите к воротам и, открыв их (получится только со второго раза), выйдите в город. Перед собой Вы увидите карту города, поводив по ней курсором, Вы познакомитесь с названиями мест, в которые Вы можете попасть. Для этого наведите в нужное место и нажмите левую клавишу "мыши" - и Вы пройдете туда. На карте в данный момент будут следующие места: бар (DRUM), дворец (PALACE), парк (PARK), гостиница (INN), университет волшебников (UNSEEN UNIVERSITY), из которого Вы вышли, аллея (ALLEY), конюшня (LIVERY STABLE), городские ворота (CITY GATE), площадь (SQUARE) и улица (STREET).

Сначала пройдите на площадь (SQUARE). Пройдя вправо, на прилавке, в центре перед домом, возьмите помидор (TOMATO). Теперь пройдите еще вправо и бросьте помидор в сборщика налогов (THE TAX-COLLECTOR), который привязан к устройству. Вернитесь назад и еще раз возьмите с прилавка помидор (TOMATO). Из одного помидора выпадет на землю червяк, осмотрите мостовую перед прилавком и поднимите его (WORM). Слева Вы увидите уличного мальчишку (STREET URCHIN), подойдите и поговорите с ним. Он Вас научит, как незаметно лазить по карманам (PICKPOCKET) (в предметах пиктограмма "рука в кармане"), а также Вы получите шаровары (SOME BLOOMERS). Войдите в дверь, расположенную слева, к психиатру (PSYCHIATRISTS). Пройдите вперед, но Вас не пропустят, на стене Вы увидите сачок для ловли бабочек, который должны взять (BUTTERFLY NET). Выйдите из здания и, пройдя влево, удалитесь с площади в город.

Теперь необходимо пройти на улицу (STREET). Найдите на ней магазин игрушек (TOY SHOP) и войдите туда. Возьмите игрушку (TOY) в коробке, которая стоит внизу, а также должны взять веревку (STRING) на прилавке. Вы должны привязать червяка к веревке (STRING ON THE WORM), это необходимо сделать в сундуке, навести один предмет на другой. Выйдите из магазина и, пройдя вперед, увидите продавца рыбы (FISHMONGER), рядом с ним стоит картина, которую прихватите (PICTURE) и пройдите дальше вперед. Найдите парихмахерскую (BARBERS) и войдите внутрь. Посмотрите на гребешок для завивки волос (HAIR ROLLER), который в волосах у женщины, и поговорите с ней относительно его два раза. После поговорите с парикмахером и, когда он размечтается, нужно, используя умение лазить по карманам (PICKPOCKET), взять у него гребешок для волос (HAIR-ROLLER) (сначала взять в сундуке пиктограмму "рука в кармане" и навести на карман хозяина мастерской). Выйдите из парихмахерской и покидайте улицу.

На карте найдите конюшню (LIVERY STABLE) и идите туда. Там посмотрите на мешок, стоящий слева (SACK), и возьмите из него зерно (CORN). Возвращайтесь в город и следуйте в дворец правителя (PALACE).

На воротах стоит охрана, и Вам необходимо поговорить с ними (выбрать пиктограмму ?), а когда они подерутся, Вы беспрепятственно сможете войти внутрь. Пройдите вперед, слева от трона с правителем расположена ванная комната (BATHROOM). Войдите туда и возьмите справа зеркало (MIRROR), висящее на стене. Выйдите из дворца и пройдите на аллею (ALLEY).

Сначала возьмите зеркало (MIRROR) из сундука и положите его себе в карман (INVENTORY), если не получится, просто держите в руке. Встаньте на каменную плиту (FLAGSTONE), которая перед Вами и немного подсвечивается. Когда Вы на нее встанете, она подбросит Вас вверх на крышу здания. Осмотритесь вокруг (поводить "мышкой" везде) и пройдите к башне (TOWER), которая расположена вдалеке прямо за зданиями. Поднявшись на башню, прикрепите зеркало (MIRROR) на металлический стержень для флага (FLAGPOLE), торчащий прямо перед Вами. Теперь немного поправьте зеркало, чтобы солнечный зайчик разбудил дракона, сидящего на флагштоке другого здания (курсор навести на зеркало). Прилетит дракон и оставит свое дыхание на зеркале, которое Вы возьмете (DRAGONS BREATH). Спуститесь вниз с башни и пройдите по крышам влево. Вы увидите между домами, в центре экрана, лестницу (LADDER BRIDGE), которую необходимо сбросить вниз (навести на нее курсор и нажать левую клавишу "мыши"), сундук подхватит ее (LADDER). Впереди в одном из домов увидите открытое окно (WINDOW), войдите в него (сделать это необходимо два раза) и Вы окажетесь снова на аллее. Пройдите вперед, но не становитесь на светящийся камень. Вы увидите дверь в доме, откройте ее и войдите внутрь. Посмотрите на коробку (BOX), стоящую на столе. Нужно толкнуть стержень в коробке (SHUTTER), чтобы освободить тех, кто сидит внутри. После положите зерно (CORN) в стакан (FLASK), стоящий на горшке. Попробуйте взять чертенка, который в коробке, это нужно сделать два раза. Но Вы не сможете его удержать, и он скроется в мышиной норке. Выйдите из дома и справа под домом увидите нору. Пустите в нее червяка на веревке (WORM ON THE STRING) в качестве приманки. И, когда чертенок появится, Вы схватите его. Уходите с аллеи в город и проследуйте в пивную (DRUM).

Возле двери стоит вышибала, сначала поговорите с ним (SCARED GUY) и после войдите внутрь. Подойдите к стойке и поговорите с барменом (BARMAN). Когда разговор закончится, возьмите со стола кружку (TANKARD) и спички (MATCHES). Выходите из бара и, войдя в город, вернитесь снова в университет волшебников (UNSEEN UNIVERSITY).

Обойдите здание с одной из сторон на другую и поднимите с пола мешок с удобрениями (FERTILISER). Теперь положите к себе в карман сачок для ловли бабочек (BUTTERFLY NET). Возьмите из сундука лестницу и приставьте ее к окну (LADDER ON THE WINDOW). Поднявшись по ней, Вы увидите, как на кухне повар жарит блины, подбрасывая их вверх. Возьмите сачок (BUTTERFLY NET) и попробуйте поймать им блин, когда повар в очередной раз подбросит его вверх (PANCAKE). Повар испугается и покинет кухню. Спуститесь вниз, возьмите лестницу, обойдите здание и войдите внутрь.

Сначала зайдите в туалет (CLOSET) и спичками (MATCHES) зажгите лампу (SHAPE). Поищите на полках кувшин (PACKET). Выйдите из туалета и пройдите на кухню (KITCHEN) (дверь справа под столовой). Там возьмите банан (BANANA) и на полке сковородку (FRYING PAN). Выйдя оттуда, пройдите в библиотеку и вправо мимо обезьяны, там Вы увидите хранителя книг (SLEAZY GUYS). Посмотрите на банан, который торчит у него в ухе, и поговорите с ним о нем и многом другом.

Выйдя из библиотеки, поднимитесь в комнату к главному волшебнику (ARCHCHANCELLORS ROOM). Войдя к нему, отдайте пять собранных Вами предметов: сковородку (FRYING PAN), гребешок для волос (HAIR ROLLER), чертенка (IMP), посох (STAFF), дыхание дракона (DRAGONS BREATH). Он Вам сделает устройство (DRAGON-DETECTOR) и, взяв его, выйдите в город. Вы должны найти логово дракона, перемещаясь с устройством по городу. Оно находится снизу немного левее, если Вы будете двигаться по окружной дороге (BARN). Когда Вы найдете дракона и, поговорив с ним, узнаете, что ему нужна помощь: надо найти все золотые вещи, принадлежащие членам тайного сообщества, которые его вызвали. За это он даст Вам очень много золота (TREASURE).

**ЧАСТЬ 2.**

Вернитесь назад в логово дракона (BARN) и, пройдя вправо, возьмите отвертку (SCREWDRIVER) на стене слева от дракона. Вернитесь в университет, в библиотеке (LIBRARY) найдите хранителя книг (SLEAZY GUY), отдайте ему все золото (TREASURE) и взамен получите его золотой банан (GOLD BANANA). Выйдите из университета и идите в гостиницу (INN).

Войдя внутрь, сначала возьмите простыню (SHEET) с кровати и, пройдя вправо, войдите в ванную, возьмите пузырек с шампунем (BUBBLE BATH). Вернитесь назад в университет (UU), обойдите здание и поднимите бак для мусора (GARBAGE CAN). Войдите внутрь и пройдите на кухню (KITCHEN), там возьмите мешок с мукой (CORNFLOUR) и идите в библиотеку (LIBRARY). Отдайте обезьяне золотой банан (GOLD BANANA), и она покажет Вам переход в другое измерение (L-SPACE). Пройдите прямо вперед и войдите в него - Вы окажетесь в ночном городе.

Подождите немного и Вы увидите, как в секретном проходе появится вор, возьмет книгу и выйдет. Обратите внимание, куда он нажал на стеллаже, чтобы выйти. Быстро нажмите на книгу (BOOK), где нажимал вор, и идите в проход в стеллаже.

Вы в ночном городе. Следите за вором, куда он пойдет (когда исчезнет, появится надпись еще одного места (HIDE-OUT)). Пройдите туда и два раза нажмите на трубу для стока воды (L-HAND DRAINPIPE), чтобы закрыть кран: это необходимо для того, чтобы позже подслушать пароль для входа в это помещение. Пройдите в гостиницу (INN).

Войдя в ванную комнату, наденьте на себя простыню (SHEET) (взять в предметах и навести на себя), идите в спальню и попробуйте взять коробочку (JEWELLERY BOX), которая стоит слева на тумбочке. Брать коробочку нужно два раза, это заканчивается молоточком. А испуганный парень сообщит много интересного. Идите в парк (PARK).

Вложите лягушку (FROG) в рот пьяницы (DRUNK), чтобы он не храпел, и после сачком (NET) поймайте бабочку (BUTTERFLY), сачок должен находиться у Вас в кармане. Идите на улицу (STREET). Слева от продавца рыбы есть проход. Войдите туда и прочитайте на двери в туалет (DUNNY DOOR), сначала открыв ее, записку (GRAFFITI). После пройдите в угол (недалеко от двери), используйте бабочку (BUTTERFLY) на лампе (LAMP) и Вы возьмете горшок на подоконнике (POT). Идите в бар (DRUM).

Внутри рассмотрите картину (PICTURE) за небольшим парнем (LITTLE GUY) и, когда он отвернется, возьмите со стола его стакан (GLASS). Начнется драка, а Вы должны выйти из бара, приставить лестницу (LADDER) к барабану (DRUM), залезть на нее и взять барабанные палочки, висящие наверху (DRUMSTICK). Возвращайтесь к временному переходу (L-SPACE), пройдите сквозь него и Вы окажетесь в библиотеке в настоящем времени. Выйдите из университета и идите в бар (DRUM). Там поговорите с парнем, которого испугали ночью (SCARED GUY), и расспросите его о молоточке. После посмотрите на бутылки с выпивкой (COUNTERWISE WINE) (слева за барменом на стеллажах зеленая бутыль) и закажите у бармена это вино. Когда выпьете, возьмите со стойки пустой стакан (GLASS). Выходите и пройдите на улицу (STREET).

Пройдите в проход слева от продавца рыбы и в туалете возьмите накидку (ROBE). Идите в магазин игрушек (TOYSHOP) и там в коробке найдите куклу (HOGSWATCH DOLL). Вернитесь в университетскую библиотеку к переходу (L-SPACE) и перейдите в другое измерение.

Когда вор, взяв книгу, выйдет, Вы должны быстро выйти в город и прибыть к дому (HIDE-OUT) раньше его. Приставьте стакан (GLASS) к трубе справа (DRAINPIPE) и, когда вор появится, Вы услышите пароль для входа в дом. Когда он войдет, наденьте на себя накидку (ROBE) и, постучавшись в дверь, попадете внутрь и поучаствуете на церемонии вызова дракона. Когда Вы покинете этот дом, следуйте в гостиницу (INN). Внутри наденьте опять на себя простыню и попробуйте взять коробочку. На этот раз Вы получите пароль выхода за пределы города (GATE-PASS). Идите к временному переходу (L-SPACE) и, выйдя из библиотеки, поднимитесь в столовую (DINING-ROOM). Ударьте барабанными палочками (DRUMSTICK) в гонг (GONG), как бы призывая на обед, прибежит ученик, а Вы должны выйти из университета и на лавочке взять мешочек с черносливом (RUNES). Идите на площадь (SQUARE). Войдите к психиатру (PSYCHIATRICKERISTS) и поговорите с сидящим там троллем (TROLL). Подождите, пока Вас вызовут на обследование. После того, как проверитесь, Вы получите от психиатра рецепты (INKBLOTS). Выйдите и снова войдите туда, теперь поговорите с девушкой (MAID) и получите записи (NOTE). Возьмите бублик (DONUT) из этой комнаты и, выйдя оттуда, пройдите в переулок - вход между домами в центре. Дождитесь мужчину (DUNNYMAN) и отдайте ему бублик (DONUT). Расспросите его о рукопожатиях и в чем их секрет.

Идите на улицу и зайдите к парикмахеру (BARBER), отдайте ему записи (NOTE), и он покинет помещение, теперь используйте его аппарат (APPARATUS) и Вы получите золотой зуб (GOLD TOOTH). Выходите и следуйте к городским воротам (CITY GATE). Сначала откройте коробку (CRATE) и возьмите оттуда бочонок (KEG) и взрывчатку (FIREWORKS). После отдайте охраннику, который сидит слева, пароль (GATE-PASS) и Вы спокойно выйдете за городские ворота.

Обследуйте местность и следуйте в темный лес (DARK WOOD). По дороге в горах Вы встретите петуха и, когда он убежит, поднимите оставшиеся перо (FEATHER) и яйцо (EGG). В лесу найдите дом (NANNY OGGS HOUSE) и, войдя внутрь наполните, кувшин (POT THE CUSTARD) из котла (CAULDRON). Выйдите из леса и найдите край земли (EDGE OF THE WORLD), расположенный вдалеке в центре между водой и небом, но сначала необходимо зайти на остров. На краю дважды ударьте по кокосовому дереву (COCONUT TREE). Теперь сачком (NET) выловите из воды кокос (COCONUT) и вскройте его отверткой (SCREWDRIVER). Вы сможете также взять лампу на заборе (LAMP). Возвращайтесь на улицу (STREET) и найдите продавца рыбы (FISHMONGER). Сначала, используя веревку (STRING), возьмите с прилавка осьминога (OCTOPUS). Зайдите в переулок, положите его (OCTOPUS) в туалет (DUNNY CAN) и вылейте туда же жидкость из кувшина (CUSTARD). Вернитесь к торговцу и положите чернослив (PRUNES) на прилавок. Он съест и побежит в туалет, идите за ним и снимите с ремня золотую пряжку (GOLD BUCKLE), которая видна под дверью. Уходите с улицы и следуйте во дворец (PALACE).

Перед входом отдайте второму охраннику рецепты (INKBLOT) и смело входите внутрь. Поговорите с крестьянином (PEASANT), который стоит последний. Теперь используйте бак с мусором (GARBAGE) на клоуна (FOOL) и, когда он войдет в ванную, следуйте за ним. Вылейте весь шампунь (BUBBLE BATH) в ванну. Получится много пены, и Вы сможете взять его шутовской колпак с золотыми колокольчиками (CAP WITH A GOLD BELL). Идите к временному переходу (L-SPACE) и, пройдя сквозь него, следуйте в темные улицы (SHADES).

Идите вправо и на горе вверху увидите дом, подойдя к нему, поговорите с девушкой справа (BIG SAL). Вы скажете, что прочитали на двери в туалет и о многом другом. После отдайте яйцо (EGG), кокос (COCONUT) и мешок с мукой (CORNFLOUR) и взамен получите желтые колготки (YELLOW BLOOMERS). Вернитесь к временному переходу (L-SPACE) и перейдите сквозь него. Идите на площадь (SQUARE) и отдайте колготки (BLOOMERS) мальчику (URCHIN). Он Вас научит специальному рукопожатию (HANDSHAKE) (появится в виде пиктограммы в предметах). Вы пойдете и испробуете его на стариках, возьмете лифчик (BRA), наденьте его на лестницу (LADDER) (это проделать в предметах). Пройдите на темные улицы, там идите вправо и вниз к каменщику (MASON). Поздоровайтесь с ним, как научил мальчик (HANDSHAKE) (взять в предметах и навести на человека), и получите от него золотой мастерок (GOLD TROWEL). Идите еще вправо, пока не увидите лачугу (HOVEL). Перекиньте лестницу с приделанным лифчиком (MUFFLED LADDER) через ров и войдите в дом. Там спит вор (THIEF), попробуйте взять у него ключ (KEY), но он перевернется и закроет ключ. Используйте перо (FEATHER), чтобы пощекотать его, и после возьмите золотой ключ (GOLD SKELETON KEY). Выйдите из дома и идите на аллею (ALLEY).

Переложите куклу (HOGFATHER DOLL) к себе в карман. Встаньте на камень и окажетесь на крыше, подойдите к трубе магазина алхимика (CHIMNEY) и забейте ее куклой (HOGFATHER DOLL). Когда старик выбежит из дома, спуститесь вниз через окно и войдите в магазин (ALCHEMISTS SHOP). Слева расположен камин (FIREPLACE), положите туда бочонок (KEG) и привяжите к нему веревку (STRING), протяните ее через трубу. Выйдите из дома и спичками (MATCHES), зажгите получившийся бикфордов шнур (FUSE HANGING). В это время трубочист чистит трубу и после взрыва потеряет золотую щетку (GOLD BRUSH), которую Вы возьмете. Пройдите в логово дракона (BARN) и отдайте ему все найденные золотые вещи. Он избавится от тайного общества. А Вы идите на площадь(SQUARE) и справа увидите женщину (NANNY OGG). Поговорите с ней (выберите пиктограмму ?) и Вы получите ковер (CARPET). Снова поговорите, а на этот раз с сарказмом (выберите пиктограмму клоун). Она будет ждать поцелуя, а Вы в это время возьмите книгу с прилавка (CUSTARD BOOK), находится между Вами. Идите к временному переходу (L-SPACE), сразу же возьмите книгу о драконах (DRAGON BOOK) ( в том месте, где всегда брал вор) и дважды нажмите на книгу, которая у Вас есть (CUSTARD BOOK). Поменяйте на книгах обложки, чтобы книга о драконах лежала в обложке кулинарной книги и наоборот. И быстро положите кулинарную книгу в обложке от книги от драконов на место и спрячьтесь за стеллажи. Когда появится вор, следите за ним, в тайном обществе не получится вызвать дракона, а Вы пойдете к правителю и все расскажете. Он сначала не поверит, но появится сам дракон.

**ЧАСТЬ 3.**

В этой части Вы должны найти шесть предметов, чтобы стать героем и получить миллион. Нужно найти такие предметы: сажу (SOOT) (CAMOUFLAGE), маску (BLINDFOLD) (MASK), рисунок наколки (TRANSFER) (BIRTHMARK), книгу (MAGIC BOOK) (MAGIC SPELL), волшебную часть (MAGIC ITEM) (EYE OF OFFLER) и меч (SWORD).

Идите в университет (UU) и пройдите на кухню (KITCHEN), возьмите дуршлаг (SPATULA). Следуйте в комнату главного волшебника (ARCH-CHANCELLORS ROOM) и со стола возьмите шляпу (HAT). Выйдите из университета и идите в пивную (DRUM). За барменом на стеллажах посмотрите на выпивку (KLATCHIAN CACTUS JUICE). Поговорив с барменом (BARKEEPER) дважды, закажите выпить. Из полученного стакана вытащите червяка (WORM) и привяжите его к веревке (STRING). Идите к дому заговорщиков (HIDE-OUT) и, постучавшись в дверь, получите заварной крем (CUSTARD TART). Пройдите в темные улицы (SHADES) и найдите дом с девушками, поговорите со старой знакомой (BIG SAL). После спуститесь вниз к лачуге (HOVEL) и, войдя внутрь, на стеллаже в коробке (BAG), которую сначала нужно открыть, возьмите нож (KNIFE). Выходите и следуйте в переулок, где разговаривали с каменщиком. Там на стене будет черный отпечаток, используйте на нем дуршлаг (SPATULA) и Вы соберете сажу (SOOT). Идите на улицу (STREET) и, войдя к парикмахеру, возьмите со стола ножницы (SCISSORS) слева от книги и саму книгу посещений (APPOINTMENT BOOK). Выходите и следуйте на площадь (SQUARE).

Зайдите к психиатру (PSYCHIATRICKERISTS) дважды и каждый раз разговаривайте с девушкой и троллем (выбрать пиктограмму ?). На второй раз вы сядьте слева и дайте ей книгу посещений (APPOINTMENT BOOK), чтобы получить ее автограф

(AUTOGRAPH. После Вы войдете к психиатру и возьмете баночку с пиявками (BAG OF LEECHES) из (DIBBLER), откройте ее и достаньте одну пиявку (LEECHES). Зайдите в переулок между домами, ножом (KNIFE) разрежьте ленточный механизм (RUBBER BELT) в машине и после возьмите ленту. Выйдите и на прилавке возьмите яйцо (EGG), из него выпадет змея. Поищите на полу и поднимите ее (SNAKE). Теперь дайте ей съесть удобрения (FERTILISER) - она станет большой, после"угостите" еще из кувшина крахмалом (STARCH) - она станет прямой, как палка (все это нужно делать в предметах). Пройдите вправо и поговорите с девушкой (AMAZON). Выйдите из города через ворота и следуйте в лес (WOODS) - находится внизу между горами и городом.

Толкните ручку у колодца (CRANK) и наполните кувшин (THE) из ведра (BUCKET). Возьмите отвертку (SCREWDRIVER), открутите ручку от колодца и возьмите ее (CRANK). Выходите из леса и, войдя в город, следуйте во дворец. Отдайте вторую бумагу (INKBLOT) или пиявку (LEECH) толстому охраннику и входите во дворец. В ванной возьмите щетку (BRUSH FROM) и, выйдя, идите вправо за трон и за машину, войдите в проход посредине (DUNGEON). Пустите червяка на веревке (WORM ON A STRING) в отверстие (HOLE) в тюрьме (CELLS). Посмотрите на мышку (RAT) и, подняв ее, используйте на чертенка (IMP). Пройдите вправо и используйте рычаг (CRANK) на правой дыбе, выпадет меч, который необходимо поднять (SWORD). Возьмите кость (BONE) у скелета справа (двойное нажатие "мыши"). Выходите из пещеры и следуйте на улицу в магазин игрушек (TOYSHOP). Возьмите игрушку из коробки (TOY) и намажьте клеем кость (BONE) из банки на столе (GLUEPOT). Идите в гостиницу (INN), в ванной комнате используйте на горшке с водой (POT) мыло (SOAP), чтобы образовалась пена. Выходите из комнаты и идите вправо. Отдайте кость (BONE) собаке (DOG), и она перестанет лаять. Поговорите с моряком (SAILOR) и хозяином гостиницы (INNKEEPER), отнесите молоко моряку, получите от него свисток (WHISTLE), чтобы подзывать попугая. Посмотрите на татуировку моряка (TATTOO), расспросите его о ней и пригласите зайти в бар. Идите на аллею (ALLEY) и, войдя в дом алхимика, поговорите с ним (ALCHEMIST). Попросите и возьмите у него зерно (CORN), поговорите с ним с сарказмом (пиктограмма клоун) и, когда он уйдет, возьмите камеру со стола (CAMERA (BOX)).

Идите в университет (UU), поднявшись в столовую (DINING ROOM), пройдите вправо и поменяйте змею (SNAKE) на посох (WINDLE-POONS STAFF) волшебника, сидящего на троне. Выйдите из города и идите на край земли (EDGE OF WORLD). Свистните в свисток (WHISTLE), наведя на себя, прилетит попугай POLLY. Зажечь спичками динамит (FIREWORK), взять в предметах и навести на спички, бросить его в попугая. Посохом (BROOM HANDLE (STAFF)) удлините сачок (NET) (это сделать в предметах) и после выловите им попугая из воды, но в это время свисток уплыл по течению. Посмотрите на шляпу волшебника (HAT), под ней сидит кролик. Используйте шляпу на вилке (FORK) и Вы вытянете веревку за горизонт. Возьмитесь за нее и опуститесь вниз (CHAIN OF HANDKERCHIEFS). Внизу найдите свисток и возьмите его (GLINT). По веревке (HANKIES) поднимитесь наверх в мир (DISCWORLD). Идите в город и следуйте в гостиницу (INN).

Подойдите к моряку и отдайте ему попугая POLLY и свисток (WHISTLE), После разговора с пиратом идите в конюшню. Намыльте щетку (BRUSH) в мыльной воде (SOAPY WATER), заодно мыльной щеткой почистите бампер на тележке (BUMPER BAR) слева внизу - посмотрите на два номера и запомните их . На карте появится дом LADY RAMKINS (слева вверху). Идите в аллею (ALLEY) и положите нож (KNIFE) к себе в карман. Встаньте на светящийся камень и окажетесь на крыше. Подойдите к лестнице (LADDER) слева и разрежьте тряпку ножом (KNIFE). Спуститесь вниз через окно и поговорите с появившимся убийцей (ASSASSIN). Осел теперь будет на площади, идите теперь туда (SQUARE). Ножницами (SCISSORS) отрежьте кусочек хвоста у осла (DONKEYS TAIL) и сделайте себе усы (MOUSTACHE).

Пройдите в дом женщины, которая любит драконов (LADY RAMKINS). Откройте калитку и поднимитесь к дому, постучитесь в дверь (DOOR). После пройдите за дом слева, посмотрите на расплавленный воск (MOLTEN PILE) в клетке синего цвета и поговорите с женщиной два раза. Вернитесь к входной двери, постучите в дверь, когда женщина появится, обойдите снова дом и в клетке снимите цветок из ленты (STEAL THE ROSETTE), гвоздь (LEASH) и поводок (NAIL). Идите к городским воротам (CITY GATE) и поговорите с высоким охранником о мече (SWORDS). Выйдите из города, следуйте в темный лес (DARK WOOD) и войдите в дом (NANNY OGGS). Попробуйте взять нитку (WOOL), двойное нажатие - и по ней через отверстие Вы попадете за дом. На дровах (WOOD PILE) возьмите молоток (MALLET), овце (SHEEP) повесьте цветок из ленты (ROSETTE). Теперь посадите черта (IMP) в камеру (IMPSOMATIC CAMERA) и Вы сфотографируете овцу. В предметах наложите фотографию овцы (SHEEP PICTURE) на фотографию осьминога (OCTOPUS PICTURE). Вернитесь в дом, посмотрите на бутылочки с лекарствами на столе слева (POTIONS). Поговорите с женщиной об этих лекарствах, за них она хочет, чтобы Вы поцеловали ее. Выпейте любовный крем (CUSTARD TART) и поцелуйте ее. После этого можно взять лекарство со стола (TRUTH POTION).

Идите в рудник (MINE) в горах, отдайте меч (SWORD) кузнецу (SWORDSMITH), за работу он попросит вино. Идите в лес (WOODS) и отдайте парикмахеру (BARBER) книгу с автографом девушки (APPOINTMENT BOOK). Когда он уйдет, идите на улицу в городе (STREET) и пойдите в парихмахерскую. Поговорите с хозяином о татуировках у мальчика на площади. Пройдите на площадь (SQUARE) и поговорите с уличным мальчишкой (STREET STARFISH). Идите в аллею (ALLEY), положите себе в карман резинку (RUBBER BELT) и, встав на светящийся камень, окажетесь на крыше. Идите к башне (TOWER) и привяжите резинку (BELT) к флагштоку (FLAGPOLE), Вы с риском для жизни возьмете у мальчика лист бумаги (TRANSFER). Спуститесь вниз и идите в бар (BROKEN DRUM). Пройдите влево и прибейте к столбу (BEAM) за барменом гвоздь (NAIL) и повесьте на него картину (SHEEP PICTURE). Подойдите к хвастуну (BRAGGART) слева вверху и поговорите с ним. Когда Вы закажете выпить и возьмете кружки (TANKARDS), вылейте в одну из них лекарство (TRUTH POTION). После некоторых манипуляций с кружками, он выпьет из кружки с лекарством и расскажет про ущелье (GORGE). Расспросите бармена о вине (ELDERBERRY WINE) два раза и закажите выпить, в своем ответе он упомянет о лисе (FOXES).

Идите в гостиницу (INN) и пройдите в ванную. Посмотрите на дверь, в которую вошли, отвинтите дверь (двойное нажатие) отверткой. Пойдите в бар и поговорите с человеком за дверью (BOGEYMAN), будьте серьезны и строги, чтобы испугать его. Вернитесь в бар (DRUM), пройдите влево в самый край за лестницей спуск в подвал (TRAPDOOR). Найдите необходимое вино (ELDERBERRY WINE) и наполните им кружку (TANKARD). Положите ее к себе в карман, а то по дороге сундук выпьет это вино. Выходите, следуйте за город и войдите в рудник (MINE). Отдайте вино (WINE) кузнецу и Вы получите от него меч (SWORD). Идите в ущелье (GORGE), когда Вы будете переходить мост, монах сбросит Вас вниз, но Вы подниметесь. Теперь используйте ковер (CARPET) на нем (MONK) и он упадет вниз. Войдите в пещеру (TEMPLE). Возьмите косынку для завязывания глаз (BANDANNA (BLINDFOLD)). Привяжите поводок (LEASH) к сундуку (LUGGAGE), а себе завяжите глаза тряпкой (BLINDFOLD) - только так Вы пройдете вперед. Перед алтарем наполните мешок (POUCH) песком (SAND), который лежит справа внизу. Поставьте этот мешок вместо глаз (EYE), но веса не хватит - быстро убегайте из этой пещеры. Идите в университет (UU) и войдите в столовую (DINING ROOM), поговорите с волшебником (LECTURER) (выбрать пиктограмму ?), который сидит сразу перед входом, о героях. Пройдите в библиотеку (LIBRARY) и найдите волшебную книгу (MAGIC BOOK), которая находится между временным переходом (L-SPACE DOOR) и местом, где стоял хранитель книг (SLEAZY GUY). Вся волшебная сила из книги перейдет к Вам, и Вы станете героем.

**ЧАСТЬ 4**

Вернитесь на площадь (SQUARE), там привязана женщина LADY RAMKIN, посмотрите на ключ (KEY), который у нее, и возьмите его. Идите к ней домой (LADY RAMKINS) и, зайдя за дом, откройте ключом (KEY) дверь, где сидят драконы (DRAGONS DOOR). Вы не можете пройди дальше по клетке, потому, что на полу лежит липкое вещество (MOLTEN PILE); чтобы пройти, необходимы специальные ботинки (GUMBOOTS). Но можно несколько раз идти вперед, нажимая на голубую часть (BLUE PATCH). Возьмите дракона по имени MAMBO и возвращайтесь на площадь (SQUARE). Сначала используйте дракончика MAMBO на большом драконе (DRAGON), но ничего не получится. Вложите в дракончика MAMBO взрывчатку (FIRECRACKER), еще раз используйте на большом драконе и опять ничего не получится. Попробуйте последний метод: дайте дракону любовное снадобье (LOVE CUSTARD TART), он полюбит маленького дракончика и они улетят. Вы освободили город и спасли дракона, на этом эта увлекательная и интересная игра закончена, Вы выполнили все поставленные задачи.

## DRAGON LORE: The legend Begins (CD)

Фирма - MINDSCAPE & SOFTWARE TOOLWORKS. Год выпуска - 1995.

**ТРЕБОВАНИЯ К АППАРАТУРЕ:**

Процессор - 80486DX и выше
Видеосистема - SVGA с 1 мегабайтом RAM, монитор SVGA
Аудиосистема - совместимая с Sound Blaster
Мышь - необходима
Операц.система - MS-DOS 5.0 (с менеджером памяти) или DOS 6.0 и выше
Дисковод CD-ROM - двухскоростной и выше (от 300kb/sec)

Конфигурация файла config.sys: FILES - 30 или больше. BUFFERS - 20 или больше.

Место на HDD: 8mb/16mb/35mb
Свободная память:

Обычная : 600k (около 614,000 bytes)
EMS: 2mb или больше, EMS или XMS
XMS: 2mb или больше, EMS или XMS

## ЗАПУСК ИГРЫ

Проблемы с памятью

Для игры требуется 600KB обычной памяти и не менее 2 Мб расширенной. Для того, чтобы определить, сколько памяти есть в Вашем распоряжении, выдайте в командной строке команду MEM /C|MORE и нажмите ENTER.

Largest executable program size - размер свободной обычной памяти. Для Dragon Lore он должен быть не менее 614,400 (600KB). Размер свободной расширенной памяти (XMS) - 2 и более Мб XMS.

Если памяти не хватает - запустите менеджер памяти. Это программа, предназначенная для оптимизации использования памяти на компьютере. С ее помощью можно перенести драйвера и резидентные программы из обычной памяти в верхнюю область памяти (между 640 килобайтами и 1 Мегабайтом).

Пользователям 386MAX

Эта программа не совместима с Dragon Lore.

Пользователям QEMM

Не запускайте QEMM в режиме Stealth.

Пользователям DOS 6.XX

Для высвобождения памяти попробуйте запустить утилиту c:\dos\memmaker.exe в режиме установки "Express". Если Вы располагаете только 4 Мб RAM, то Вам нужно ответить YES на вопрос об использовании памяти EMS:

"Do you use any programs that need expanded memory (EMS)?"

Примечание: если Вы используете файлы AUTOEXEC.BAT и/или CONFIG.SYS, в которых предусмотрена возможность нескольких конфигураций Вашего компьютера, использование MemMaker не рекомендуется.

ЕСЛИ НИЧЕГО НЕ ПОМОГАЕТ

Попытайтесь сделать загрузочный диск. Для этого поместите чистый диск в дисковод А. После этого из командной строки с промптом C:\> выдайте команду: "FORMAT A:/S" и нажмите Enter. После получения отформатированной дискеты с системными файлами перепишите на эту дискету файлы CONFIG.SYS и AUTOEXEC.BAT. После этого отредактируйте эти файлы на дискете.

AUTOEXEC.BAT должен приобрести вид, подобный приведенному ниже:

```
LH C:\BIN\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /E /M:32 <- драйвер (для CDROM) MSCDEX
LH C:\MOUSE\MOUSE.EXE <- драйвер мышки
@ECHO OFF <- не выводить сообщения
PROMPT $P$G <- формат промпта команд. строки
SET PATH=C:\;C:\DOS <- установка пути поиска файлов
SET BLASTER=A220 I5 D1 T4 <- установка звуковой карты
SET TEMP=C:\DOS <- установка каталога TEMP
```

CONFIG.SYS должен приобрести вид, подобный приведенному ниже:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS <- менеджер памяти
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE <- драйвер EMM386
DEVICE=C:\DOS\SETVER.EXE <- драйвер SETVER
DEVICEHIGH=C:\DEV\FDCD.SYS /D:MSCD001 <- драйвер CD-ROM
DOS=HIGH,UMB
FILES=30
BUFFERS=30
STACKS=0,0
LASTDRIVE=E
```

Обратите внимание на строку с EMM386. Для того, чтобы EMM386 сработал, нужно чтобы эта строка стояла перед остальными драйверами.

Количество файлов и буферов желательно установить по 30.

Теперь загрузите компьютер с изготовленной Вами дискеты. После этого Вы готовы к запуску игры. При инсталляции Вам будет предложено на выбор три варианта, которые отличаются друг от друга размером выделяемого на жестком диске места. Чем больше места Вы отведете для игры, тем быстрее она будет "идти". Не забывайте также - Вам потребуется место для запомненных игр. Далее Вам предстоит просмотреть впечатляющую графическую увертюру, которая, несомненно, является одним из лучших образцов компьютерной анимации на сегодняшний день.

Из вводного мультика Вы узнаете предысторию происходящего - угрозы лорду, верный слуга спасает его ребенка, спрятав его на ферме.

После начала игры Вы попадаете в мир странных эффектов. Когда Вы смотрите телевизор, то не забываете, что находитесь перед экраном. Трехмерные эффекты игры настолько хороши, что создается впечатление погружения в игровую среду. Это впечатляет.

Вы наблюдаете за происходящим глазами главного персонажа. Время от времени Вы также наблюдаете со стороны за его перемещениями. Звуковые эффекты выполнены на хорошем уровне. Иногда Вы даже будете слышать звуки, не наблюдая их источника.

Интерфейс игры достаточно сложен - будет правильным сохранить игру с самого начала и после этого поэкспериментировать с мышкой и ее кнопками. Внимательно опробуйте все действия. Прежде всего, не пытайтесь перебирать предметы в Вашем рюкзаке, если перед Вами стоит какой-нибудь игровой персонаж. Вы можете случайно нанести ему неумышленный удар, а персонажи этой игры обладают повышенной обидчивостью. Еще изрубят Вашего героя на кусочки.

Не забывайте также сохранять игру перед сражениями. Противники не будут стоять неподвижно в то время, как Вы будете наносить им удары. А двигаться и наносить удары одновременно в этой игре не очень-то удобно. В игре есть несколько типов ударов - в зависимости от положения курсора на экране. При этом особой зависимости между эффективностью удара (при попадании брызжет кровь) и Вашими действиями я не заметил. Вы можете эффективно бить мечом, попадая мимо тела противника, и промахиваться при траектории движения меча, пересекающей изображение Вашего оппонента.

Итак, ребенок, которого Вы видели во вводном мультике, вырос. Он должен отомстить за своего отца и стать его наследником. В связи с этим, немного побродив по ферме, Вы отправляетесь в поход, имея при себе несколько полезных предметов. По мере прохождения игры Вы будете встречаться с Драконовыми Рыцарями (Dragon Knights), чье расположение Вам нужно завоевать. Как правило, для этого нужно разрешить какую-нибудь проблему. При этом самое важное для Вас - сохранить баланс между Силой и Мудростью (Force и Wisdom). Это означает, что Вам следует убивать только в том случае, когда этого невозможно избежать. Оптимальный для Вас вариант - решать все проблемы и обходить все препятствия без крови силой ума.

Игра развивается линейно, в каждом новом экране Вам нужно обшарить все вокруг курсором, чтобы определить, какими предметами Вы сможете манипулировать. При этом такие предметы в некоторых экранах могут просто отсутствовать.

Общение с другими персонажами ведется в достаточно неудобной форме: для того, чтобы вытянуть из собеседников всю информацию, Вам придется кликать на них до того момента, когда они начнут повторяться. Только после этого Вы можете быть уверенным, что вытянули из них всю информацию. Иногда для инициации разговора вместо правого клика Вам нужно сделать левый.

Впрочем, разговоров в игре не так уж много. Как и сражений. Игра больше склоняется в сторону разрешения головоломок, которые со временем становятся все сложнее и сложнее. В этом она более близка к играм типа Myst, а не к классическим ролевым играм.

Если Вам нравится игры типа "экшн", то лучше отложить эту игру в сторону. А вот если Вы захотите проверить остроту Ваших мозгов - эта штучка Вам подойдет.

**ПЕРВАЯ ЧАСТЬ (CD 1)**

Общие указания:

В каждом экране внимательно "пошарьте" по экрану курсором, только так Вы сможете определить предметы, которые можно взять или использовать. Не ходите по игре с оружием наизготовку: если Вы при этом подойдете к другому персонажу с намерением поболтать, то можете вместо этого огреть его по макушке молотом. А это Вам совершенно ни к чему.

Если Вы кликнете правой клавишей мышки на ком-нибудь для начала разговора, то получите увеличенное изображение собеседника. Продолжайте кликать на нем, пока он не станет повторяться. Иногда разговор будет автоматически прерываться. В этом случае сделайте опять правый клик, чтобы убедиться, что Вы получили от собеседника всю информацию.

После каждого получения нового заклинания посмотрите на него (для этого поместите его на лицо Вернера) и срисуйте на отдельный лист бумаги. И сразу же поместите рукопись в книгу заклинаний. Кстати, ее можно листать - для этого нужно кликнуть мышкой в нижней или верхней части заклинания.

Вы можете избежать почти всех сражений, за исключением нескольких. Для этого Вам нужно просто пройти мимо неприятелей. Вам самому предстоит решать, насколько агрессивным Вы будете. В любом случае, уж если Вы с кем-нибудь расправились, кликните на теле поверженного противника, чтобы собрать предметы, которые у того имеются.

В конечном счете, смысл игры состоит в том, чтобы заполучить драконовых рыцарей на свою сторону, чтобы они проголосовали за Вас. Как завоевать расположение того или другого рыцаря, станет ясно после того, как Вы с ним поговорите. После того, как задание для рыцаря будет выполнено, поговорите с ним еще раз.

На ферме

Игра начинается с того, что Вернер приносит на ферму поленья и убивает веткой муху. Ну и рефлексы у этого парня!

Как только Вы вступили во владение его телом, сохраните игру и поэкспериментируйте с курсором, пока не освоитесь с основными действиями.

Дракончик будет указывать Вам направление возможного движения. При наведении на предмет, который можно взять, в его клюве появится черный шарик. Если предмет можно рассмотреть более подробно - в голове дракончика вырастет большой глаз. Если предмет позволяет с собой что-нибудь проделать - в клюве курсора появится инструмент. Если курсор поместить в правый верхний угол и сделать правый клик - Вы войдете в рюкзак Вернера, а также получите возможность пользоваться предметами, которые в нем находятся. Для того, чтобы рассмотреть предмет, кликните им на лице Вернера. Для того, чтобы экипировать снаряжение и оружие, кликните им на соответствующей части тела нашего героя. В игре есть снаряжение и оружие, которое нельзя экипировать. Оно предназначено для использования при разрешении квестовых моментов игры.

После этого загрузите запомненную игру и обойдите ферму. Поднимите боевой молот и поместите его в рюкзак. Поговорите со старым слугой (Guthrie), который стоит у дверей хижины. Он попросит Вас принести миску, чтобы подоить корову. Повернитесь и выйдите из ворот фермы. Выберите правую дорогу, пройдите мимо собаки (которая больше напоминает адскую бестию), которая охраняет двор. Продолжайте идти вперед, потом сверните налево. Вы подойдете к коровнику и увидите кость - возьмите ее и отдайте собаке, которая пропустит Вас во двор. Возьмите миску (bowl) и отнесите ее слуге - Guthrie. Поговорите с ним, он сообщит, что корова опять убежала, и попросит привести ее к коровнику.

Зайдите за слугой в хижину, возьмите веревку (rope), которая висит на стене. Выйдите за пределы фермы и идите влево. Вы увидите корову, которая пасется на участке с овощами. Проигнорируйте собаку на заднем плане.

Заарканьте корову, после этого она последует за Вами. Отведите ее к коровнику. Корова остановится у дерева, зайдите с другой стороны дерева и привяжите беглянку к нему. После этого вернитесь к слуге.

Он сообщит Вам о том, что Вы достигли совершеннолетия, а также расскажет Вам историю Вашего происхождения и даст два полезных предмета:

- Whistle (свисток)
- Von Wallenrode Dragon Ring (Драконовое Кольцо Фон Валленроде)

Откройте рюкзак и кликните ими на лице Вернера, чтобы определить, что они собой представляют. После этого он скажет, что Вы можете взять на ферме все, что пожелаете. Поэтому возьмите все, что не является частью пейзажа. В хижине можно подобрать:

- Leather Armor - кожаные доспехи
- Wooden Shield - деревянный щит
- Sulphur - серу (обязательно)
- Flint - кремень (обязательно)
- Staff - посох
- Canteen - флягу

Будьте осторожны в обращении с необходимыми для квеста предметами. Если Вы ошибетесь и нажмете не ту клавишу мышки, то вместо того, чтобы поместить предмет в рюкзак, Вы можете забросить его в такое место, что не сможете к нему подобраться. Из-за такой мелочи, как залетевший непонятно куда кремень, Вам придется начать игру сначала.

Не забудьте экипироваться в доспехи и щит. Выйдите из хижины и вытащите меч из повозки, которая стоит у ворот.

Выходите наружу и отправляйтесь налево. Когда Вы столкнетесь с собакой, стоящей на Вашем пути, используйте свисток (whistle). Для этого возьмите его в рюкзаке и кликните им на лице Вернера. Собака позволит Вам пройти. Идите дальше по дороге. Она приведет Вас к Кругу Воинов.

<u>Круг Воинов</u>

После того, как пройдете большой монолит, Вы подойдете ко второму монолиту. Здесь имеется развилка. Поверните направо и посмотрите на неподвижные образы воинов в окружении дольменов. Это те рыцари, которые при голосовании примут Вашу сторону. Образы Ваших противников отсутствуют. Как завоевать голос того или другого рыцаря, станет ясным во время дальнейшей игры. В основном, это будет зависеть от того, какой путь Вы изберете - Насилия (мощи, силы) или Мудрости (милосердия).

Всего рыцарей - 12. Вам нужно набрать не менее половины голосов. Впрочем, не совсем голосов, а скорее рыцарских колец, которых в этой игре 14, на два больше, чем рыцарей.

Вернитесь на дорогу и идите дальше. Вы встретите первого драконового рыцаря - его зовут Чен Лай (Chen Lai). Поговорите с ним. Он сообщит Вам, что является поклонником мудрости, и для того, чтобы Вы получили при голосовании его голос, Вам нужно последовать его примеру - стать на путь Мудрости. В настоящее время Ваш баланс (который был оценен этим утром) склоняется в пользу мудрости. Именно поэтому сейчас Вы можете увидеть его изображение в круге голосования.

Продолжайте двигаться вперед - Вы выйдете к пещере.

<u>Пещера</u>

Вы можете пройти сквозь первую дверь, но обнаружите, что не можете пройти сквозь вторую. Не расстраивайтесь. Развернитесь влево - Вы найдете отставшую плиту. Примените

по ней молот и достаньте из образовавшейся ниши книгу заклинаний. Вернитесь обратно к неподвижным воинам и войдите под левый череп.

Левый череп

Войдите внутрь и поднимите лежащий на полу ключ. Выходите наружу и заходите под правый череп.

Правый череп

Откройте ключом дверь. Экипируйте меч. Сохраните игру. Пройдите вперед и поверните направо. Вам предстоит сражение со скелетом. После того, как он будет повержен, пройдите по охраняемому им коридору. Обратите внимание на панель с правой стороны. Когда Вы ее активируете, в Вашем направлении покатится огромный шар. Не волнуйтесь, Вы автоматически отпрыгнете в сторону. Он прокатится мимо Вас и расколется. Подойдите к осколкам и поищите среди них еще один ключ, которым можно открыть следующую решетчатую дверь дальше по коридору. Оказавшись внутри помещения, кликните на люке (trap door) и спуститесь в него. Перед Вами окажется еще одна орнаментированная дверь. Чтобы открыть ее, воспользуйтесь кольцом, которое дал Вам слуга. Оказавшись внутри, направляйтесь прямиком к большому гробу, который установлен в центре комнаты (о да, я заметил зеленого дракона. Нет, нет! Я о нем не забуду). Посмотрите на гроб с правой стороны - Вы обнаружите рубин. Обойдите гроб - с левой стороны Вы найдете углубление. Попытайтесь им манипулировать (в клюве курсорного дракона появится инструмент) - после этого зеленый дракон заговорит с Вами.

Смысл его речей можно свести к следующему: в гробу лежит рыцарь, которого нечего беспокоить. Дракону, впрочем, знакомо Ваше кольцо. Это кольцо способно направлять магическую энергию, которая струится в Ваших жилах. Если только это кольцо принадлежит Вам по праву. К тому же, кольцо нужно пробудить. Для этого и кольцо и его владелец должны пройти совместную закалку огнем (что-то я не заметил, когда это произошло в дальнейшей игре).

Очевидно, Вам нужно добыть второй рубин. А еще дракон даст Вам рукопись заклинания открывания дверей (Open Door). Поместите рукопись в книгу заклинаний. Возьмите книгу и кликните ей на голове Вернера. Срисуйте заклинание.

После этого отправляйтесь в пещеру, где Вы нашли книгу заклинаний. Встаньте перед запертой дверью, поместите книгу заклинаний в руку Вернера, последовательно кликайте на нужных рунах, после получения нужного набора рун сделайте правый клик на центре двери. Она должна открыться.

Постоялый двор

Выйдите наружу и продолжайте двигаться вперед, пока не дойдете до перекрестка. Поверните налево и войдите в здание постоялого двора. Поговорите с парнями за стойкой. Они скажут Вам, что взимают с каждого прохожего дань. Выяснив, что у Вас нет денег, они предложат выполнить для них работу. Им нужен нектар, который собирают драконовые мухи. Их улей - в пещере напротив постоялого двора. Они дадут вам черпак (ladle), которым нужно набрать нектар (он ядовит). Выходите наружу и отправляйтесь напротив - в паучью пещеру.

Паучья пещера

Сохраните игру перед тем, как войдете. После того, как расправитесь с пауком, двигайтесь вперед, пока не наткнетесь на контейнер с нектаром. Примените на нем черпак, который после заполнения нектаром должен изменить цвет. Отнесите черпак обратно на постоялый двор. В награду Вы получите заклинание Fire Ball (Огненный шар) и оружие - шар с шипами на цепи с рукоятью. Я пользовался этим оружием во всех дальнейших сражениях. Выходите с постоялого двора и поворачивайте налево. Продвигайтесь вперед, пока не подойдете к паутине.

Паутина

Все, что Вам нужно сделать, - применить заклинание Fire Ball. Паутина исчезнет. Продвигайтесь вперед к пристани.

Пристань

Здесь Вы встретитесь с негодяем, которого зовут Дьяконов (Diakonov), поэтому вооружитесь и нападите на него. Он вступит с Вами в разговор, после чего появится орк. Сразитесь с ним и постарайтесь его прикончить. Кликните правой клавишей мышки на теле противника, соберите все, что при нем имеется, а самое главное - весло. Пройдите вперед на пристань и присоедините весло к плоту. После этого поднимитесь на плот. Таким образом Вы попадете на другой берег, где встретите еще одного драконового рыцаря. Поговорите с ним и продолжайте путь. В конце концов Вы подойдете к растению-людоеду.

Растение-людоед

Держась на почтительном расстоянии, поднимите странный череп, который лежит справа от растения. Соедините его с веревкой, которая имеется в Вашем рюкзаке, - Вы получите своеобразный крюк. Примените это приспособление на дереве, которое растет слева от растения, - и двигайтесь дальше.

Вас ждет встреча с еще одним рыцарем - Танатьей (Tanathya). Разговор с ней сведется к следующему: "Ты носишь фамильное кольцо Фон Валленроде. Кто ты? В замок пробраться

не так просто. А стать рыцарем еще сложнее. Нужны голоса не менее половины других рыцарей. Живых рыцарей - 12. Есть еще один Фуджитамо (Fujitamo) - он мертв. Но его кольцо пока еще никому не принадлежит. Если ты сможешь его раздобыть - это будет еще один голос в твою пользу. Мне самой нравятся люди со стальным сердцем и окровавленными мечами." Вот и прояснилось: она за насилие.

Отправляйтесь дальше. Вскоре Вы окажетесь на площадке с грибами. Здесь Вы повстречаете очередного драконового рыцаря - Челидру (Chelhydra). Она сообщит Вам следующее: "Как жаль, что ты такой большой. Ты не сможешь посетить моих друзей-спрайтов, которые обитают в этих грибах. Мне известно, кто ты и куда направляешься. Докажи на деле свою мудрость и ты получишь мой голос. Ну а если тебе все-таки удастся посетить моих друзей-спрайтов - я прослежу за твоими действиями."

Двигайте дальше - к фонтану с крестом.

Фонтан

Идите налево к дому, в котором Вы обнаружите крылатую даму. Поговорите с ней - она даст Вам шестеренку (Cog) и предупредит, чтобы Вы не доверяли ее сестрице. Ваша задача - что-то исправить с помощью этой шестерни по ходу дальнейших приключений. Подойдите к винтовой лестнице и поднимитесь наверх (кликните на ее правой стороне). Наверху Вы обнаружите в ящике кусок ткани. Возьмите его и спуститесь этажом ниже. Выходите из дома - для этого кликните на левой стороне винтовой лестницы. Возвращайтесь к фонтану и идите направо от него.

Подойдите к воде, повернитесь направо и поднимите яблоко. Подойдите к кошке и скормите ей яблоко (киска больше смахивает на уссурийского тигра). Тварюга уйдет прочь, а Вы сможете потянуть за рычаг. После этого Вас перенесет в дерево-дом. Поговорите с еще одной крылатой дамой. Это сестра предыдущей, большая поклонница силы. Она презентует Вам ключ, которым можно открыть дверь, ведущую в тоннель. В тоннеле должно находиться нечто, что может утвердить Вас на пути Силы. Подойдите к двери, потяните за рычаг и возвращайтесь назад к фонтану.

Теперь пройдите от фонтана по среднему пути. Вы окажетесь в саду. Попытайтесь сорвать цветок. При этом Вы потеряете сознание. Смотрите мультик, в котором Ваше тело слегка попутешествует на драконе.

Поговорите с рыцарем. Из разговора Вы узнаете, что рыцарь увез Вас от цветов подальше. Иначе Вас никогда бы не увидели в числе остальных рыцарей. Зовут Вашего спасителя - Arthus of Erwyndyll, он принадлежит к роду, которому претит хаос и насилие. А еще Вы получите совет: если хотите собрать цветы, сделайте это так, чтобы не вдыхать их аромат.

Для этого намочите кусок ткани в фонтане и положите его на лицо Вернера. Вернитесь в сад и соберите немного синих цветков. Другие цветы не собирайте - не понадобятся. Вернитесь на площадку с грибами.

Площадка с грибами

Откушайте синих цветов, т.е. поместите их на лицо Вернера. После этого Вы уменьшитесь в размерах. Разберитесь со скорпионом. Далее войдите в ближайший дом. Вас поблагодарит эльф - скорпион уже давно досаждал его народу. В знак признательности он подарит Вам рукопись с заклинанием снятия иллюзии. Оказавшись снаружи, возьмите синее зелье (лечебное). Войдите в другой дом. Он покажется Вам пустым, т.к. эльфы сделали себя невидимыми. До Вас будут доноситься забавные звуки. Поройтесь среди бутылей - Вы найдете зеленое зелье. Выйдите из дома и выпейте его. Вы восстановите нормальные размеры. Поговорите еще раз с рыцарем (она вновь повторит Вам, что в том случае, если Ваш баланс будет склоняться в сторону мудрости, Вы сможете рассчитывать на ее голос при голосовании) и возвращайтесь в сад. Не забудьте накинуть на лицо влажную ткань. Возле красных цветов появился новый проход. По нему можно выйти к дому с шестернями.

Дом с шестернями

Подойдите к дому и осмотрите механизм. Вы обнаружите ось, на которую ничего не насажено. Насадите на эту ось Вашу шестерню. Если Вы попытаетесь потянуть за рычаг - ничего не произойдет.

Появится еще один рыцарь - поговорите с ним. Его зовут Куру (Kuru), он большой поклонник Силы со всеми вытекающими для Вас последствиями. Справа от дома есть стена, в которой Вы можете разглядеть очертания двери. Наложите заклинание снятия иллюзии и Вы получите доступ в тоннель.

Тоннель

Войдите в образовавшуюся дверь. В этот момент Вам необходимо уяснить природу этих тоннелей. Вы можете пройти по коридору и войти в дверь. Но, когда Вы выйдете назад, география тоннелей изменится и Вы окажетесь у выхода.

Сначала остановимся на строении тоннеля. За иллюзорной дверью коридор разветвляется на два пути. Если пойти направо - окажетесь в перевернутой комнате. Если налево - выйдете к двери, за которой есть коридор, который, в свою очередь, разделяется на две ветки: налево - замкнутая дверь (ее можно открыть тем ключом, что дала Вам крылатая леди). За этой дверью - золотой сундук. Не прикасайтесь к нему. Если Вы пройдете по правой ветке -

выйдете к еще одному коридору, который опять разделится на правую и левую ветки. Направо - Вы найдете очередного рыцаря (с ним нужно поговорить, его имя - Klaus von Strapzig, это еще один поклонник Силы). Налево - Вы обнаружите три ведра, которые висят вверх тормашками. Возьмите среднее ведро. Напротив есть темный вход в комнату со скелетом. С другой стороны темный дверной проем. Все понятно? Ок!

Каждый раз, когда Вам понадобится попасть в нужное помещение, начинайте от входа в тоннель (как от печки).

Итак, возьмите ведро и наполните его в перевернутой комнате. Для этого кликните им в верхней части экрана. Выйдите наружу и повесьте полное ведро на рычаг над шестернями. Это откроет решетчатые ворота. Зайдите внутрь и возьмите серебряный сундук (который невозможно открыть). Пройдите к скелету и поместите сундук на него. Это приведет к опусканию могилы, после чего Вы сможете автоматически возьмете кольцо. После этого пройдите в комнату с рыцарем, поговорите с ним и поднимите факел (torch). Вернитесь в комнату скелета, Вы сможете теперь пройти сквозь темный дверной проем наружу. Для этого кликните факелом на темном проеме двери.

Крокодил и водопад

Оказавшись снаружи, поговорите с драконовым рыцарем. Это Herg nach Drakhonnen, этого парня абсолютно не волнует, будете Вы на стороне Силы или на стороне Мудрости. Его интересует только одно: он мечтает заполучить супердрагоценность - огромный кристалл алмаза, который может создать своим жаром местный дракон. Если Вам нужен его голос - двигайтесь вперед, пока не приблизитесь к краю воды. Ступите вперед и - смотрите мультик, в котором нашего героя заглатывает подводная бестия, похожая на крокодила. Оказавшись у него внутри, возьмите алмаз. Вооружите героя и помахайте оружием внутри крока. После этого он Вас отрыгнет - Вы окажетесь на другой стороне реки. Поверните налево и идите вперед, пока не дойдете до воды. Прыгните в нее, поверните налево и кликните на водопаде. Оказавшись внутри, примените алмаз на драконе - последуйте за последним, потом возьмите кристалл алмаза. Выходите наружу, поверните направо, кликните на верхушке скалы - Вы взберетесь на нее. Вернитесь к рыцарю и отдайте ему кристалл. Он будет весьма доволен и пообещает вам свой голос, а заодно предупредит, что Ваши действия могут не понравиться кое-кому из его знакомых дам. После этого Вы можете опять пробраться к водопаду (прежним путем - через желудок крокодила). Только на этот раз для того, чтобы попасть на сушу за водопадом, воспользуйтесь тремя камнями. Попрыгайте по ним, пока не окажетесь на противоположном берегу.

Двигайтесь вперед, потом сверните направо - Вы выйдете к кругу дольменов.

Круг дольменов

Подняться наверх к дольменам можно по спирали, начиная с правой стороны. Подойдите к центру полукруга и смотрите мультик. К кругу прилетит на драконе рыцарь-дама (Heleyna из дома d'Artice). Поговорите с рыцарем. Потом покажите ей то кольцо, которое Вам дал слуга. Она признает Вас и предложит провести матч-спарринг. Вооружите персонаж, но не наносите ответных ударов. В конце концов она поздравит Вас, скажет, что Вы достойный сын своего отца, что ее голос прозвучит в Вашу пользу. Также она с помощью магии вылечит Ваши раны и презентует Вам кирку, которой Вы сможете воспользоваться только один раз. И - исчезнет.

Спуститесь с дольменного круга, оказавшись у ближайшего дерева, поверните налево. Двигайтесь дальше, пока не дойдете до валунов, которые препятствуют дальнейшему продвижению. Побейте по валунам киркой (для этого просто кликните ей на валунах) - Вы сможете двигаться дальше (впрочем, маневрировать Вам будет достаточно сложно). Вы должны выйти к скале.

Скала

Опять появится Дьяконов (Haagen von Diakonov). Поговорите с ним; после того, как он достаточно понасмехается над Вами, Вы получите топор. Срубите им ствол толстого дерева, которое свалится через пропасть, образовав мост. Перейдите по мосту на другую сторону. Там Вас встретят два товарища-орка. Поговорите с ними, они посмеются над Вами, а потом сразитесь с ними. Возьмите с поверженных противников мешок, в котором лежат две вазы - сломанная и целая. Через проход между двумя скалами зайдите во двор замка.

Двор замка

Вас ждет встреча с двумя персонажами (Sylvan of Sygill и Alexander of Egregellion): один из них сидит на плечах другого, каждый из них готов отдать Вам свой голос в обмен на имеющуюся у Вас вазу (чтобы взять вазу из мешка, сделайте на мешке правый клик мышкой). В Вашем распоряжении только одна целая ваза. Можете отдать ее любому из конкурентов. Этим Вы наживете врага: второй однозначно проголосует против Вас. После этого пройдите под центральной аркой ворот замка. В этом месте игры Вам нужно сменить диск в дисководе. Первая часть игры позади.

**ВТОРАЯ ЧАСТЬ**

Замок

Сменив диск, пройдите сквозь ворота, поднимитесь по лестнице и зайдите в первую

дверь. Обратите внимание на шар, попытайтесь его поднять. Дракон продемонстрирует Вам свое недовольство. Оставьте его в покое. Выйдите через другую дверь.

На подъемном мосту Вы встретите другого дракона, который поинтересуется, на каком основании Вы здесь находитесь. Покажите ему кольцо - он исчезнет. Вооружитесь и проходите в главный зал.

Главный зал

Для начала прикончите зомби. Идите вперед от входа, пока не приблизитесь к трону. Кликните мышкой на змее и посмотрите анимацию. Вы увидите, как рыцарь Дьяконов прислал Вашему отцу в подарок бронзовую змею, на голове у которой была кровь фон Валленроде. Отец Вернера умирает и призывает сына отомстить за его смерть. Развернитесь на 180 градусов - лицом ко входу. Избавьтесь от всех лишних предметов. Оставьте при себе только излюбленное оружие, молот, книгу заклинаний и кремень - к этому моменту эти предметы должны быть в Вашем рюкзаке. И, естественно, - кольца. Оставьте при себе мешок, с его помощью Вы сможете поместить в рюкзак несколько дополнительных предметов. А их встретится Вам предостаточно.

После этого поверните налево и выйдите через ближайшую к трону дверь.

Лестница

Сверните налево и спускайтесь по лестнице. Вы подойдете к двери, на ней имеется отметина, становится ясно, что чего-то здесь недостает. Недостает печати. Развернитесь направо и поднимите меч, который лежит под лестницей. Повернитесь еще немного, поднимитесь по лестнице и выйдите из дверей. За дверьми поверните налево и войдите в следующую дверь.

Спальня

Подойдите к камину и кликните на левом железном изогнутом стержне. Поверните влево и пройдите через занавес в следующую комнату. Над шахматным столом находится лампа - возьмите из нее ключ. Поверните налево и подойдите к сундуку. Откройте ключом сундук - Вы получите первую часть печати. Выходите обратно в большой зал. Поверните налево и пройдите в следующую дверь.

Библиотека

Осмотритесь, найдите статую крылатого существа. Кликните на ней - Вам будет показано и рассказано все необходимое для высвобождения душ.

Оказывается, простейший способ состоит в следующем: положите ловушку, в которой заключена душа несчастного, в ногах у жертвы. Обычно такой ловушкой бывает маленькое изображение жертвы. После этого разломайте ее с помощью символа Harssk, Бога, который является и человеком, и драконом одновременно. Далее потрясите над обломками ловушки брызгалкой со святой водой, набранной в святом месте. Вот и все - душа будет избавлена от дальнейших мучений.

Все понятно? Выйдите из двери, поверните налево, пройдите мимо входа и сверните налево в следующую дверь.

Часовня

Попав внутрь часовни, поверните направо и пройдите вдоль церковных скамей до конца, после этого сверните направо и пройдите в ризницу. Покликайте мышкой по экрану - соберите свечи и библию. Выйдите из ризницы. Подойдите к алтарю. Возьмите брызгалку и примените свечи на подсвечнике. Алтарь откроется, Вы получите еще одну часть печати. Выйдите из помещения, оказавшись за дверьми, идите вперед до конца зала. Сверните налево и войдите в следующую дверь.

Гостиная

Оказавшись внутри, поверните направо. Сначала пройдите в небольшую комнатушку слева от Вас и возьмите там статуэтку над кроватью. Выйдите из комнатки и вернитесь в гостиную. Идите прямиком к бутыли и разбейте ее молотом. Потренируйтесь, с первого раза Вы ее едва ли расколете. Вы получите каменный глаз. Выходите, поверните налево и заходите в следующую комнату.

Комната для аудиенций

Взгляните на щиты - на одном из них недостает меча. Поместите туда имеющийся у Вас "неэкипируемый" меч. После этого отодвинется щит и Вы сможете взять последнюю часть печати. Соедините печать воедино - для этого кликните ее частями друг на друге. Теперь Вы можете спуститься по лестнице и поместить печать на дверь с табличкой. Дверь откроется.

Подвал

Сначала пройдите в дверь, которая находится слева от входа. Вы попадете в винный погреб. Поднимитесь по лестнице, возьмите сломанный ключ. В соседнем помещении, небольшой спальне, делать нечего. Выйдите из погреба и пройдите в дверь напротив. Поверните налево и зайдите в первую камеру. Кликните на одеяле. Впрочем, Вы все равно не сможете взять то, что под ним находится. Не расстраивайтесь, программисты тоже любят похохмить. Пройдите в следующую камеру, кликните на скелете. Вы получите еще один каменный глаз. Выходите из комнаты со скелетом. Зайдите в следующую дверь.

Справа от Вас - кухня. Зайдите туда и возьмите на стоящем в углу комнаты столике черпак. Выходите и пройдите напротив, в гостиную. Поверните направо и пройдите вдоль длинного стола. Поднимите ломик-фомку. Выйдите из гостиной через центральную дверь и зайдите в ближайшую дверь с левой стороны.

Опять камеры. Кликните на одеяле - получите третий каменный глаз. Выходите наружу. Последняя дверь налево - кузница.

Кузница

Идите вперед до стены, поверните налево и двигайте вдоль стены, пока не подойдете еще к одной двери. За сбитой решеткой Вы обнаружите мешок угля. Возьмите мешок и вернитесь в кузницу. Возьмите со стола молот (hammer) и найдите слесарную ножовку (hacksaw). Встаньте перед дверью, повернитесь к печи. Поместите уголь в печь, примените кремень на сере (flint и sulphur) для получения огня, разожгите уголь, один раз поработайте мехами. Поместите в огонь сломанный ключ - он раскалится, перенесите его на наковальню (садясь за компьютер, Вы не забыли надеть асбестовые перчатки?). Ударьте по ключу молотом. Зачерпните черпаком воды из емкости - прямоугольного корыта около печи. Закалите ключ в воде. В результате Вы должны получить отремонтированный ключ. При этом исчезнут молот и черпак. После этого можно спускаться вниз. Выходите из комнаты, спуститесь по ступенькам и подойдите к запертой двери. Встаньте перед дверью и откройте ее отремонтированным ключом. За дверью Вас ждет подземелье.

Подземелье

Поверните налево, зайдите в первую комнату. Оказавшись внутри, осмотрите второй стеллаж с оружием - на нем Вы обнаружите четвертый каменный глаз. Пройдите на середину комнаты, поместите глаза в глазницы двух черепов, которые висят на противоположных стенах. После этого раскроются четыре стеклянных ящика. Вы найдете арбалет, меч, щит и ключ. Если у Вас маловато места в рюкзаке, можете все оставить в этой комнате. Но лучше взять, меньше потом придется мотаться.

Выйдите из комнаты, поверните налево. Вы обнаружите лестницу, которая ведет вниз к сломанной двери, и фонтан. Не обращайте пока на все это внимания - проходите в следующую дверь.

Войдя, поверните направо - Вы обнаружите лестницу, ведущую наверх, а также дверь с решеткой, которую можно открыть с помощью ломика. Но делать этого не нужно. Этот путь запасной. Мы проведем Вас по другому, более оптимальному. Кроме всего прочего, такие Ваши действия приведут к затоплению подземелья, а ноги мочить все-таки не стоит.

Поднимитесь по лестнице и прыгните в бассейн. Возьмите рукоятку (crank handle). Не обращайте внимания на две двери, они нам не понадобятся. Выбирайтесь из бассейна и выходите из комнаты.

Пройдите напротив к следующей двери - это комната пыток. Хотите - прикончите тролля, не хотите - проигнорируйте его и идите вперед. На маленьком столике в углу справа Вы найдете клещи (pliers) - они Вам понадобятся. Выйдите из пыточной.

Далее, слева - ряд из трех камер. Игнорируйте первую. Во второй - небольшой скелет, возьмите его с собой. Не пытайтесь взять меч, он недоступен игроку во всех версиях игры. По моей версии, при прикосновении к этому мечу должен был появиться ужасный монстр, которого Вам пришлось бы убивать. Прикоснитесь к мечу опять. Монстр появится вновь. Вы его опять прикончите. И так до бесконечности. Вывод из этого можно сделать следующий: таким образом Вам дается возможность повлиять на сложившийся баланс между Мудростью и Силой. Если Вы следовали нашим советам, то к этому моменту Ваш баланс склонился в пользу Мудрости. Вот Вам возможность прославиться своей жестокостью.

Вперед - в следующую камеру. Встаньте к ней лицом, но снаружи. Примените на закованном скелете библию, брызгалку, маленький скелет и статуэтку. Вы получите ключ волшебника (Magician's key).

Пройдите дальше в следующую дверь и, пройдя по коридору, поверните направо. Вы увидите еще одну дверь. Зайдите в нее. Внутри Вы обнаружите кучу карт, лежащих на сундуке. Берите и уходите, больше прихватить здесь нечего.

Выйдите в дверь на противоположной стороне. Пересеките зал по диагонали, примените рукоятку (crank) на фонтане в углу. Скорее всего, именно это действие осушит бассейн внизу. Спускайтесь по лестнице вниз. Откройте магическим ключом дверь и зайдите внутрь. Обратите внимание на седло и драконовую пику (справа). И опять, если места свободного нет, не берите их, все равно Вам придется сюда еще вернуться. Они никуда не денутся. Выйдите через другую дверь. Поговорите с драконом. Он сообщит Вам следующее:

-Наши предки сражались вместе. Теперь тебе предстоит завоевать собственный замок. Я заключен здесь силой магии Дьяконова. Этот негодяй убил твоего отца в тронном зале. Убит был и мой слуга, душа которого так и не нашла покоя. Я могу тебе помочь. Возьми этот магический порошок. Он поможет тебе проникнуть на 1-й верхний уровень замка. Выполни мою просьбу - принеси сюда моего сына. Он слишком давно томится в яйце. Яйцо находится в гнезде. Для того, чтобы яйцо лопнуло, нужно нагреть его теплом расплавленной сферы. Сферу ты сможешь взять у дракона, который охраняет вход в замок. Вот сонная пыль, которой можно его усыпить. Чтобы сфера раскалилась, ее нужно разломать прямо в гнезде.

Дракон даст Вам два зелья. Повернитесь и идите обратно.

За драконом имеется другой выход - он связан с альтернативным прохождением игры.

Проберитесь ко входу в замок. Пройдите по подвесному мосту и войдите в дверь. Кликните на сфере - дракоша тут как тут. Примените на драконе зелье сна (на нем написано ZZZ). Возьмите сферу. Вернитесь к лестнице, по которой Вы спускались в подвал. Примените на лестнице другое зелье. Теперь Вы можете подняться по ней на первый этаж.

Первый этаж

Поверните налево и поднимитесь по лестнице. Вы попадете в комнату стражи. Один из стражников, по-видимому, забыл, что умер. Хотите - прикончите его, не хотите - игнорируйте. Выйдите через другую дверь, Вы окажетесь в спальне. Идите вперед, осмотрите столик у кровати, возьмите из ящика стола шар.

Вернитесь к двери, через которую Вы зашли на этот этаж. Встаньте к ней спиной, пройдите вперед и войдите в следующую дверь. Повернитесь налево, возьмите шар у растения. Вам видно начало лестницы - не идите на следующий этаж. Пока. Поверните направо, пройдите к стене, поверните налево. Пройдите сквозь двери в детскую комнату. Пройдите вперед и поднимите с пола очередной шар. Можете повернуть налево и поискать среди колыбелей красную бутылку. Я так и не понял, для чего она нужна. Может, Вы сами разберетесь? Выйдите через ту дверь, в которую Вы вошли, пройдите налево в очередную дверь.

Вы оказались в гостиной, на какое-то время оставьте ее, пройдите в дверь - она находится почти напротив. За ней коридор с дверями направо и налево. Поверните направо - зайдите в спальню. Пройдите на балкон, поверните направо, Вы увидите статую. Попытайтесь ее поднять - она заговорит с Вами. Я внимательно прослушал ее речь:

-Хозяин, я хочу помочь тебе отомстить врагам. Я могу отправить тебя в потайное место, куда может попасть только представитель твоего рода. Ты сможешь выйти оттуда, когда пожелаешь. Но сначала ты должен немного помочь мне. Отнеси меня в гнездо дракона на балконе и положи рядом с яйцом. Яйцу ничего плохого не будет. А я перенесу тебя в потайное место.

Несмотря на то, что я выполнил все указания статуи, ничего не произошло. Чой-то здесь не сработало, по-моему. Ну да ничего. Вы можете не брать статую, как хотите.

Пройдитесь по балкону - какой вид предстает перед взором! После этого вернитесь в комнату. Возьмите в шкафу с книгами шар. Пройдите сквозь дверь, которая находится перед Вами, и взгляните на рукопись на столе. Эта рукопись - КЛЮЧ. Как Вам это нравится? Обратите внимание на три вазона.

Вернитесь в спальню, выйдите из нее в коридор. Теперь в Вашем распоряжении имеется четыре шара. Войдите в гостиную через центральную дверь и подойдите к камину. Возьмите ветку (twig), после этого подойдите к птице на сундуке. Вы должны обнаружить ключ, который свисает с потолка. Войдите к себе в рюкзак, с помощью кремня и серы сотворите огонь, зажгите ветку. Примените ее на птичке. На полу появится четыре отверстия. Поместите в них четыре шара. Птичка взмахнет крыльями, сундук откроется. Возьмите коготь.

Вернитесь в коридор, на этот раз сверните налево. Войдите с спальню, пройдите на небольшой балкон - Вы увидите гнездо. Пройдите в дверь рядом с балконом - Вы выйдете к другой двери, которая ведет в детскую комнату. Поверните направо, встаньте лицом к окну. Ножовкой сделайте отверстие в окне, сквозь которое видно сферу. Пролезьте сквозь окно в гнездо. Поверните направо и сделайте шаг вперед. Развернитесь и осмотрите яйцо. Поместите в гнездо оплавленную сферу (для этого нужно кликнуть сферой на яйце) и примените на ней щипцы. Далее сделайте левый клик на яйце. Вы увидите более крупное яйцо, внутри которого находится маленький детеныш дракона. После этого выходите обратно через окно, детскую комнату и т.д. и пройдите в пещеру под бассейном. Яйцо будет "следовать" рядом с Вами.

Оказавшись рядом с драконом, поговорите с ним. Он попросит Вас дать ему предмет, к которому Вы прикасались. Например, красную бутыль, с которой мы не знали, что поделать. После этого дракон отвезет Вас в тайное место. Там Вы возьмете рукопись заклинания Телепортации, посмотрите на нее и положите в книгу заклинаний. Загляните в сундук, возьмите бутыль - в ней находится кровь Дьяконова. Она Вам понадобится, обязательно ее сохраните. После этого возьмите свою книгу заклинаний и наложите заклинание телепортации. Появятся Ваши карты. Пролистайте страницы. Это можно проделать с помощью кликания в нижней и верхней части карты. Выберите нужное Вам место - просто укажите курсором на него и сделайте правый клик. Т.к. Вам нужно отправиться на второй этаж, укажите курсором на подземелье (Basement), рядом с лестницей. Поднимитесь по лестнице, которую мы ранее проигнорировали, над входом в детскую комнату.

Второй этаж

Поднимитесь наверх, используйте ключ, который Вы взяли в оружейной. Оказавшись наверху, пройдите в дверь напротив. Поверните налево и пройдите к казанку. Вы увидите ее увеличенное изображение: в казанке дыра. Примените на ней коготь с кусочком бечевки - смотрите, что произойдет. Теперь в Вашем распоряжении есть еще один ключ. Выходите из комнаты. Вы можете побродить вокруг, выйти на зубчатую стену, полюбоваться красотами, но Вы там ничего не найдете. Поднимайтесь на третий этаж. Примените только что полученный ключ и заходите вовнутрь.

Третий этаж

Поверните налево и войдите в комнату. Здесь Вы обнаружите мага по имени Addlepate. Это маг Вашего отца, поговорите с ним, он сообщит Вам следующую информацию: он не смог уберечь Вашего отца. Его самого Дьяконов запер посредством магии в этой комнате. Вернера отдали на воспитание крестьянам в соответствии с древней традицией. После достижения 18 лет Вернер должен был вернуться в замок отца, а вернулся в замок смерти. Дьяконов считает, что Вернер просто не сможет дожить до момента голосования. Для того, чтобы голосование состоялось, Вернер должен раздобыть драконовые доспехи. Они находятся на следующем этаже этого замка. Но сначала Вернер должен положить внутрь нарисованной на полу пентаграммы оружие, которое находится в стеклянных ящиках.

Поэтому сделайте шаг назад и разложите эти предметы на полу. Вернуться за этими предметами Вам больше не удастся, впрочем, они Вам и не понадобятся.

Вам пора отправляться за драконовыми доспехами. Пройдите сквозь противоположный вход (относительно того, через который Вы вошли), войдите в дверь. Поднимитесь по лестнице в башне и осмотритесь. Вы должны увидеть рубин. Возьмите его и вернитесь к Addlepate. Поговорите с ним, он презентует Вам магическую карту.

Примените заклинание телепортации, пролистайте страницы (для листания вперед - кликайте в нижней части, назад - в верхней). Укажите на первый каменный круг. Вы телепортируетесь туда и окажетесь перед черепом. Отправляйтесь к гробу, поместите в пустое углубление рубин, обойдите гроб и прикоснитесь к другому рубину. Гроб откроется - видение отца потребует отомстить Дьяконову. Вы получите доспехи и щит. Экипируйтесь в них. Телепортируйтесь к Addlepate.

Последние шаги

Поговорите с Addlepate, он даст Вам бутылочку и сообщит следующее: для того, чтобы голосование состоялось, Вернеру нужно прилететь на драконе. Сейчас дракон связан заклинанием Дьяконова. Addlepate сделает все, что нужно для его освобождения. Маг вызовет Дьяконова. Задача Вернера - после того, как маг произнесет "Going so soon?" (Как, уже уходите?), Вернер должен достать из бутылочки амулет и бросить его в Дьяконова.

Итак, примените бутыль с кровью Дьяконова на пентаграмме. Появится Дьяконов. Тут выясняется, что магия старого мага весьма слаба. Ему даже приходится пожертвовать собой, чтобы освободить дракона от магии Дьяконова. Сам же Дьяконов в результате всех усилий особо не пострадает.

После приведенных выше слов мага войдите в собственный рюкзак, достаньте из бутылочки амулет, бросьте его в Дьяконова. После этого Вы получите статуэтку. Опять войдите в рюкзак и разбейте эту статуэтку оружием. У Вас останется хрустальный шар (люблю подарки, но зачем он был нужен?)

После этого телепортируйтесь в подземелье, спуститесь по лестнице, возьмите седло и драконово копье. Подойдите к дракону и оседлайте его.

Ну вот и обещанное голосование. Впечатляющее зрелище. Не победили? Стартуйте игру заново. Выиграли? Дьяконов отправляется в изгнание. Вы получаете его земли и добро, все счастливы. Можете вернуться в игру просто побродить, если она Вам еще не надоела.

## FLIGHT SIMULATOR 5

### Фирма - MicroProse. Год выпуска - 1993.

#### Введение

Осенью 1993 года фирмой Microsoft был выпущен в свет Flight Simulator версии 5.0. На сегодняшний день это самая мощная и совершенная из программ – имитаторов полета. Этот Имитатор Полета (в дальнейшем - просто Имитатор) работает в реальном времени и разработан для пилотов всех возрастов и любого уровня подготовки. Имитация включает в себя максимальное соответствие характеристикам реальных моделей самолетов, а так же условиям окружающей среды. Он рассчитан на детальное моделирование трехмерного пространства вокруг самолета, что делает возможным пилотирование при визуальном управлении. Кроме того, в нем имеется возможность вести самолет по широкому спектру навигационного оборудования, специфицированного нормами Федеральной Администрации по делам авиации (FAA).

Имитатор был разработан Брюсом Артвиком и его группой (BAO Ltd.). Эта группа специализируется на дизайне и компьютерной имитации. Сам Артвик ранее специализировался на разработке машинной архитектуры на сигнальных процессорах и радарной системы в Hughes Aircraft Company, а также разрабатывал микрокомпьютерную систему графического дизайна в Лаборатории Авиационных исследований и Лаборатории компьютерного дизайна в Университете штата Иллинойс. Там же он получил степени бакалавра и магистра в области электроники. Компания BAO состоит из группы инженеров, которых объединяет интерес к авиации и компьютерному моделированию. Кстати, все они – пилоты разной квалификации: от любителей до профессиональных инструкторов.

#### Часть 1 Советы по установке

Для запуска Имитатора необходимо иметь не менее 530 килобайт основной

(conventional) памяти или 560 килобайт, если у Вас не установлен диспетчер дополнительной (expanded) памяти.

Если у Вас нет expanded памяти (что, вообще говоря, нехорошо), то для ускорения имитации желательно отключить звуковое сопровождение

Желательно наличие SVGA-видеоадаптера и звуковой карты, совместимой с Sound Blaster или AdLib, а также внешнего манипулятора (мыши или двух джойстиков)

В принципе, Имитатор рассчитан и для запуска из-под Microsoft Windows (но не из-под Windows NT), но все-таки рекомендуется работать из-под DOS.

## Часть 2 Меню и Команды

Строка в верхней части экрана показывает названия тех меню, которые Вы будете использовать в Имитаторе. Каждое меню состоит из списка команд управления Вашим самолетом и условиями полета.

### КАК ВЫБИРАТЬ КОМАНДЫ

***При использовании мыши:*** Установите мышь, используя правую кнопку, в режим "указателя" (стрелки), щелчком левой кнопки выберите нужное меню, а затем нужную команду.

Чтобы закрыть меню, щелкните мышью где-нибудь за его пределами.

***При использовании клавиатуры:*** Нажмите <ALT> вместе с подчеркнутой буквой в названии нужного меню, после чего нажмите клавишу с подчеркнутой буквой в названии желаемой команды.

Нажмите <ESC>, чтобы закрыть меню.

Если рядом с названием команды в меню указана какая-либо комбинация клавиш, Вы можете вызвать команду, используя эту комбинацию, не открывая при этом меню.

### ОПИСАНИЕ МЕНЮ И КОМАНД

В следующей таблице показана структура всех меню с командами и даны их краткие расшифровки.

**Options (Опции)**

Normal Flight (Нормальный Полет) - Обычный полет (основной режим).
Entertainment (Развлечения) - Обучающие игры.
Quick Practice (Краткое Обучение) - Ваш первый полет и Ваша первая посадка.
Flight Instruction (Полное Обучение) - Основные и дополнительные обучающие уроки + курс высшего пилотажа.
Land Me (Посади Меня!) - Посадка "сессны" на ранней стадии обучения по указаниям с КДП (Контрольно-диспетчерского пункта).
Instant Replay (Повтор) - Повтор и просмотр Вашего полета.
Video Recorder (Запись Фильма) - Просмотр и создание Вашего собственного фильма.
Flight Analysis (Анализ Полета) - Анализ графика-диаграммы полета ("разбор полетов").
Log Book (Бортовой Журнал) - Создание, редактирование, просмотр и удаление бортового журнала.
Situations (Сценарии) - Запуск заготовленного сценария.
Save Situation (Сохранение Сценария) - Сохранение Вашего собственного сценария.
Reset Situation (Перезапуск Сценария) - Запуск сценария сначала.
Aircraft (Самолет) - Выбор самолета: Cessna ("сессна"), Learjet (реактивный), Sailplane (планер) и Sopwith Camel ("кукурузник").
Simulator Info (Информация) - Системная информация.
Preferences (Параметры) - Изменение установок.
Exit (Выход) - Выход из FS5.

**Views (Окна)**

View 1 (Окно 1) - Включение и выключение 1-го окна.
View 2 (Окно 2) - То же для 2-го окна.
Map View (Карта) - Включение и выключение окна карты.
Instrument Panels (Приборные Панели) - Показ и скрытие приборных панелей.
Instrument Panel Options (Опции Приборной Панели) - Переключение на другие панели; визуализация отдельных приборов.
Mini Controls (Мини-панель) - Показ миниатюрной панели управления.
Set Spot Plane (Камера Наблюдения) - Установка положения камеры наблюдения.
View Options (Опции Внешнего Вида) - Изменение перспективы и направления внешнего вида.
Maximize Window (Распахнуть Окно) - Увеличение текущего окна до размеров экрана.
Size And Move Windows (Размеры и Положения Окон) - Изменение размеров и перемещение окон.
Flight Photograph (Фотосъемка) - Получение в файле снимка с экрана.

**World (Окружающая Среда)**

Slew (Перемещение, Вращение) - Изменение положения Вашего самолета.
Airports (Аэропорты) - Выбор аэропорта для взлета.
Set Exact Location (Установка Координат) - Установка широты и долготы.

Set Time And Season (Установка Времени и Сезона) - Установка времени суток и времени года.
Weather (Погода) - Управление погодными условиями.

**Sim (Имитация)**

Sound (Звук) - Включение и выключение звука.
Pause (Пауза) - Остановка имитации.
Crash Detection (Возможность Аварий) - Имитация аварии и анализ полета.
Simulation Speed (Скорость Имитации) - Установка скорости имитации.
Auto Coordination (Самокоординация) - Включение и выключение самокоординации.
Smoke System (Выхлопные Газы) - Включение и выключение выхлопов.
Realism And Reliability (Достоверность и Надежность) - Установка факторов достоверности имитации.
Engine And Fuel (Двигатель и Топливо) - Проверка двигателей и топливных баков.
Calibrate Altimeter (Калибровка Высотомера) - Калибровка альтиметра.

**Nav/Com (Навигация и Связь)**

Autopilot (Автопилот) - Настройка автопилота.
Air Traffic Control (Движение Самолетов) - Контроль за передвижением других самолетов.
EFIS/CFPD Display (Полет по Приборам) - Полет при помощи электронных систем.
Communication Radio (Связь) - Настройка радиостанции.
Navigation Radios (Навигация) - Настройка навигационных радиосредств.
Transponder (Приемопередатчик) - Настройка приемопередатчика.
ADF (Локатор) - Настройка автоматического определителя направления.

**Scenery (Ландшафт)**

Scenery Library (Библиотека Ландшафтов) - Выбор районов.
Scenery Complexity (Сложность Ландшафта) - Изменение сложности пейзажа.
Dynamic Scenery (Динамический Ландшафт) - Управление движущимися объектами ландшафта.

## ЧАСТЬ 3. ПЕРВЫЙ ПОЛЕТ

Для начала попробуем просто взлететь, а затем сесть, используя лишь клавиатуру. Позже Вы сможете проделать то же самое при помощи мыши и решите, какой вид управления для Вас предпочтителен.

### ВЗЛЕТАЕМ...

1. Перейдите в каталог, где находится FS5, и запустите Имитатор командой **fs5.**

Вы окажетесь в кабине "сессны", стоящей в начале ВПП (взлетно-посадочной полосы) на аэродроме Мейгс Филд в Чикаго.

2. Нажмите <SHIFT+6>, чтобы обратить взгляд из кабины вправо. В верхней части экрана Вы увидите правое крыло своего самолета. (Цифры нажимайте на правой части клавиатуры.)

3. Если Вы нажмете <SHIFT+2>, то Вы увидите хвостовое оперение со вспыхивающей лампочкой на нем (взгляд назад).

4. Нажатием <SHIFT+8> Вы повернетесь лицом вперед в исходное состояние.

5. Нажмите клавишу <,> (запятая), чтобы освободить тормозные колодки.

6. Нажмите и держите клавишу <9> (справа на клавиатуре) до тех пор, пока полностью не откроете дроссель - двигатель наберет максимальные обороты.

Ваш самолет побежит по полосе и носовая часть начнет подниматься, после чего шасси оторвутся от земли. Собственно взлет произойдет при скорости около 50 миль в час.

7. Как только Вы окажетесь в воздухе, обернитесь назад (нажатием <SHIFT+2>), чтобы увидеть удаляющуюся ВПП.

8. Повернитесь лицом вперед (<SHIFT+8>).

Теперь рассмотрите приборную панель. Спидометр, альтиметр (высотомер) и индикатор вертикальной скорости сообщают Вам о характере перемещения самолета.

9. Нажмите клавишу <6>, чтобы наклонить самолет вправо.

Горизонт резко накренится, как и индикатор горизонта на приборной панели.

10. Как только самолет станет наклоняться, нажмите клавишу <5>, чтобы вернуть элероны в нейтральное положение - самолет сохранит постоянный наклон.

Действительно, взлететь не так уж сложно. Теперь Вы легли на курс для захода на посадку.

### САДИМСЯ С ПОМОЩЬЮ КОМАНДЫ LAND ME (ПОСАДИ МЕНЯ)...

Из меню Options выберите команду Land Me (это можно сделать просто нажатием клавиши <x>). При этом команда обозначится специальным значком.

Следите за тем, что будет делать Ваш "инструктор". Вы всегда можете взять управление на себя или вернуть его "инструктору" командой Options/Land Me.

Находясь в "сессне" вблизи аэродрома, дайте команду Options/Land Me и Имитатор посадит самолет за Вас.

Практика - основа опытности. Все пилоты знают, что посадка - один из самых сложных аспектов полета. Добивайтесь легкой и уверенной посадки. Используйте команду

Options/Land Me (Посади меня) до тех пор, пока не поймете всех тонкостей, а затем попробуйте самостоятельно.

Когда Вы научитесь сажать самолет самостоятельно, выберите Options/Quick Practice (Практика).

## Часть 4. Полет на одномоторном самолете

Далее Вы узнаете, что означают показания приборов, как передвигаться по рулевым дорожкам, взлетать, набирать высоту, поворачивать, снижаться и садиться самостоятельно.

Имитация одномоторного самолета достаточно точно отражает действия и их последствия для реальной Cessna Skylane RG (основанной на "сессне 182", модели с убирающимися шасси). Вы так же сможете попробовать Sopwith Camel (биплан-"кукурузник") в качестве одномоторного самолета, но выбор приборов и радиосредств у него невелик. Вы сможете узнать характеристики всех моделей, представленных в Имитаторе, выбрав команду Options/Aircraft (Модель), а затем нажав кнопку <Performance Specs> (Спецификации).

### Полет при визуальном управлении

Когда Вы запускаете Имитатор, то попадаете на ВПП аэродрома Мейгс Филд, расположенного вблизи Чикаго на маленьком полуострове у побережья озера Мичиган. На горизонте к северо-западу виден небоскреб "Джон Хэнкок".

Отличная безветренная погода, высокие облака, хорошая видимость. При таких условиях Вы можете управлять самолетом, руководствуясь только наземными ориентирами и линией горизонта. Из навигационных приборов Вам пригодятся высотомер и спидометр.

Поднимаясь в воздух в первый раз, не бойтесь наделать ошибок - Вы всегда сможете начать сначала. Главное - просто попробовать и приобрести хоть какие-то навыки; позднее Вы сможете перейти к более сложным действиям. А сейчас сконцентрируйтесь на том, что Вы видите из кабины своего самолета, и давите на газ...

### Характеристики модели Cessna Skylane RG

Когда Вы запускаете Имитатор, двигатель Вашего самолета уже включен. Самое время произвести предполетную проверку приборов.

### Приборы в Cessna Skylane RG

1. Индикатор скорости, или спидометр.

Спидометр не показывает точного значения скорости до тех пор, пока самолет не разгонится до 40 миль в час. Во время движения по ВПП или по рулевым дорожкам обратите внимание на то, как изменяются показания спидометра.

2. Авиагоризонт.

Он показывает наклон самолета относительно горизонта. Когда Вы набираете высоту или снижаетесь, центральная полоска перемещается выше или ниже указателя псевдогоризонта (напоминающего мушку на стволе винтовки), отражая тем самым направление движения носовой части самолета. Когда Вы поворачиваете влево или вправо, полоска наклоняется соответственно вправо или влево, показывая крен самолета.

3. Индикатор высоты, или альтиметр.

Альтиметр показывает текущую высоту самолета (эшелон) относительно среднего уровня моря в футах. Хотя Вы сейчас находитесь на земле, альтиметр показывает высоту 593 фута - эшелон поверхности полосы в Мейгс Филд.

4. Компас.

Он показывает текущий азимут самолета в градусах. Три цифры "0" означают направление на север. Значение 270 градусов означает направление на запад.

5. Индикатор направления.

В данный момент он показывает 0 градусов. Компас и индикатор направления отражают одинаковые значения, но не всегда. Индикатор направления более стабилен, но иногда в течение короткого промежутка времени вследствие вращения Земли и отклонении гироскопа он показывает неверное значение. Когда в диалоговом окне Sim/Realism and Reliability (Достоверность и Надежность) включена опция Gyro Drift (нестабильность, "уход" гироскопа), Вам придется несколько раз в час приводить показания индикатора направления в соответствие с показаниями компаса. Это можно сделать нажатием клавиши <D>.

6. Координатор разворота.

Он отражает величину поворота самолета вправо/влево. Во время разворота пузырек в нижней части координатора перемещается по трубке вправо или влево. Наклон силуэта самолета к литерам L или R говорит о том, что Вы выполняете "двухминутный разворот", то есть при такой угловой скорости Вы сделаете разворот на 360 градусов не более, чем за 2 минуты. Сейчас координатор находится в нейтральном положении.

7. Индикатор вертикальной скорости.

Он отражает величину скорости снижения или подъема. Сейчас он показывает 0. Это означает, что Ваш самолет находится на постоянной высоте (ведь Вы еще не взлетели!).

Если Вы используете EGA или VGA адаптер, Вы сможете увидеть дополнительные приборы на панели "сессны", нажав клавишу <Tab>.

**ОСНОВНЫЕ ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ**

В качестве штурвала Вы будете использовать мышь или клавиатуру. Какой вид управления Вам больше подходит - это Вы должны решить сами.

*Заметьте, что нажатием правой кнопки мыши Вы можете переключать мышь между режимами Указателя и Штурвала.*

*УПРАВЛЕНИЕ ШТУРВАЛОМ И РУЛЕМ ПОВОРОТА...*

1. Поэкспериментируйте с элеронами. Переключите мышь правой кнопкой в режим Штурвала. Поверните штурвал до конца влево, затем вправо, двигая мышь влево-вправо.

-или-

Передвиньте элероны нажатием клавиш <4> и <6> на правой цифровой части клавиатуры.

Находясь в воздухе, Вы будете использовать элероны для наклона самолета относительно продольной оси фюзеляжа. А во время движения по земле при наличии сильного бокового ветра при помощи элеронов можно предотвратить снос самолета с полосы вбок.

Заметьте, как передвижение элеронов отражается на индикаторе их положения. Кстати, индикатор положения руля поворота будет перемещаться точно также. В воздухе руль необходим для поворота вокруг вертикальной оси. На земле - для поворота передних шасси и управления движением по полосе. Вы можете использовать опцию Sim/Auto Coordination (Самокоординация) для упрощения своих первых полетов. Когда эта опция включена, руль поворота и элероны двигаются вместе, находясь как бы "в связке". Если же опцию Sim/Auto Coordination выключить, они станут независимы и рулем поворота придется управлять отдельно.

Опция Sim/Auto Coordination (Самокоординация) по умолчанию включается при запуске Имитатора.

2. Поднимите и опустите руль высоты, двигая мышь вперед-назад в режиме Штурвала. Обратите внимание на то, как будет перемещаться индикатор руля высоты.

- или -

Передвиньте руль высоты клавишами <2> и <8> (справа на клавиатуре).

Руль высоты необходим для вращения самолета относительно поперечной горизонтальной оси и, следовательно, для направления носовой части фюзеляжа вверх или вниз.

3. Нажатием клавиши <5> установите руль поворота и элероны в нейтральное положение.

**РУЛЕНИЕ ПО ЗЕМЛЕ**

Пока Вы не научились летать, попробуйте использовать самолет хотя бы в качестве автомобиля.

Так как Вы находитесь на земле, все окружающие предметы находятся на линии горизонта. Для лучшей ориентировки на местности выведите на экран изображение карты.

*РУЛЕНИЕ...*

1. Вызовите карту командой Views/Map View (Окно Карты) или нажатием клавиши <NUM LOCK>.

*Если окно с картой не появилось, нажмите клавишу <'> (апостроф), чтобы вывести окно на передний план.*

Нажатием клавиш <+> или <-> на основной клавиатуре можно менять масштаб карты в окне.

2. Отпустите тормоза клавишей <,> (запятая), затем откройте дроссель для начала движения.

*Если Вы используете мышь, зажмите левую клавишу и передвигайте рычаг дросселя вверх/вниз по приборной панели. При использовании клавиатуры дроссель открывается нажатием <9> (справа), а закрывается- нажатием <3>.*

Сейчас, чтобы немного открыть дроссель, достаточно нажать левую клавишу мыши и продвинуть саму мышь на сантиметр или полтора вперед или же нажать клавишу <9> пять или шесть раз, чтобы самолет начал движение по полосе.

3. Используйте руль поворота для управления самолетом. Двигайте мышь влево/вправо (в режиме Штурвала) или нажимайте клавиши <4> - <6> справа на клавиатуре.

Старайтесь направлять самолет по осевой линии.

4. Как только появится возможность, съезжайте с ВПП на дополнительные рулевые дорожки и продолжайте движение по ним.

Чтобы снизить скорость, немного закройте дроссель, протянув мышь назад или нажав клавишу <3>. Применяйте тормоза при необходимости, протягивая мышь влево или нажимая

клавишу <,> (запятая). Если Вы хотите остановиться совсем, полностью закройте дроссель и нажимайте на тормоза до полной остановки, протягивая мышь влево или зажав клавишу "запятая".

### Подготовка к взлету

Теперь проверим правильность функционирования всех систем.

1. Вырулите самолет к началу ВПП.
2. Закройте дроссель и остановитесь перед линией в начале ВПП. При необходимости примените тормоза.
3. Установите парковочный тормоз нажатием клавиш <CTRL+"запятая">.
4. Проверьте работу руля высоты, затем верните его в среднее положение.
5. Аналогично проверьте руль поворота и элероны.
6. Проверьте индикаторы двигателя.

Датчик давления масла должен находиться между "high" (высокое) и "low" (низкое), как говорят - "в зеленой зоне". Датчики топлива должны указывать полные баки.

7. Отпустите тормоза клавишей "запятая".
8. Теперь, если другие самолеты не мешают, начинайте движение по ВПП. Проверьте показания индикатора направления и магнитного компаса. Если они расходятся, приведите их в соответствие клавишей <D>.

Если все системы работают, то можно взлетать.

*Кстати, число, обозначенное на конце ВПП, означает азимут, по которому направлена полоса, выраженный в градусах и округленный до ближайшего десятка. Так "полоса 18" означает 180 градусов, то есть направление на юг.*

### Взлет

Взлет - это уже интереснее, да и совсем не сложно. Все, что нужно, - это полностью открыть дроссель и сохранять движение вдоль осевой линии. Если Вы не забыли выровнять руль высоты, самолет начнет подниматься при достижении скорости взлета.

*Чтобы взлететь...*

1. Спрячьте карту, два раза нажав <NUM LOCK> (быстро).
2. Чтобы обратить взгляд из кабины прямо, нажмите <SHIFT+8>
3. Полностью откройте дроссель.

Убедитесь, что руль высоты находится в среднем положении.

*Чтобы целиком открыть дроссель, нажмите клавишу <F4>. Чтобы полностью закрыть - <F1>.*

4. Как только Вы начали движение по ВПП, направьте самолет вдоль осевой и отцентрируйте руль поворота нажатием клавиши <5>. Немного поворачивайте руль, если самолет станет отклоняться.
5. Обратите внимание на показания спидометра. ВПП уйдет вниз, как только самолет оторвется от земли. В момент, когда носовая часть устремится вверх, датчик вертикальной скорости начнет показывать положительное значение.

### Подъем

Далее Ваш самолет, как и настоящий, будет набирать высоту сам по себе. Если Вы все сделали, как описано выше, Вы будете подниматься постоянно.

*Между прочим, Вы всегда можете приостановить полет, нажав клавишу <P> (пауза).*

*Чтобы набрать высоту...*

1. Полностью откройте дроссель.
2. Медленно потяните на себя штурвал, поднимая руль высоты до достижения постоянной скорости.

Обратите внимание на то, как изменяются показания спидометра, когда Ваш самолет "задирает нос".

*Движением штурвала "на себя" Вы поднимаете руль высоты и преобразуете часть горизонтальной скорости в вертикальную.*

### Регулировка дросселя

Не пытайтесь подниматься или снижаться, используя только руль высоты без регулировки дросселя для достижения постоянной скорости. Если Вы поднимаете нос самолета, не открывая при этом дроссель, подъем будет длиться лишь несколько секунд, но затем Вы начнете утрачивать момент движения и самолет вследствие этого потеряет скорость и станет трудноуправляем. С другой стороны, дополнительное открытие дросселя без поднятия руля высоты увеличит Вашу скорость, но не приведет к подъему. Соотношение между горизонтальной и вертикальной скоростями, рулем высоты и дросселем достаточно сложно и является одной из основ успешного полета. Вы сможете усвоить его только на практике.

### Полет на постоянной высоте

Как только Вы достигнете высоты 3000 футов, прекратите подъем и продолжайте лететь прямо.

*ЧТОБЫ ОСТАТЬСЯ НА ПОСТОЯННОЙ ВЫСОТЕ...*

1. Направьте нос самолета ниже, опуская руль высоты, и закройте дроссель для достижения постоянной скорости порядка 120 миль в час без изменения высоты. Не забывайте проверять датчик вертикальной скорости. Используя показания альтиметра и спидометра, откорректируйте положение руля высоты и дросселя. Как только Вы станете лететь прямо и на постоянной высоте, датчик вертикальной скорости установится на нуле.

2. Периодически проверяйте альтиметр. Если Вы начинаете снижаться, приоткрывайте дроссель и приподнимайте руль высоты и наоборот.

*Индикатор вертикальной скорости показывает величину подъема или спуска в сотнях футов в минуту. Если он показывает 5 выше нуля, это означает подъем со скоростью 500 фт/мин.*

**РАЗВОРОТ ПРИ ПОМОЩИ ЭЛЕРОНОВ И РУЛЯ ПОВОРОТА**

Вы изменяете направление полета, накреняя самолет вбок и поворачивая его. Чтобы наклонить самолет, используйте элероны. Чтобы повернуть его, используйте руль поворота. Чтобы облегчить Ваши первые полеты, при запуске Имитатора автоматически выполняется команда Sim/Auto Coordination, которая "связывает" элероны с рулем высоты, и Вам достаточно только наклонять самолет элеронами.

*ЧТОБЫ НАКЛОНИТЬСЯ НА 20 ГРАДУСОВ ВЛЕВО...*

1. Осторожно передвиньте элероны влево.

Ваш самолет начнет наклоняться влево. Заметьте, как индикатор крена отражает Ваш наклон.

2. Когда наклон достигнет 20 градусов, верните элероны и руль поворота в нейтральное положение (для этого нажмите клавишу <5> справа на клавиатуре).

3. Проверьте авиагоризонт и координатор разворота. Вы продолжаете поворачивать.

Это будет продолжаться до тех пор, пока Вы "не выйдете" из виража.

4. Чтобы "выйти" из виража, передвиньте элероны в противоположное положение, то есть вправо, и сохраняйте их в такой позиции, пока не вернете самолет в нормальное положения.

Запомните, что элероны и руль поворота следует переводить в противоположное направление примерно за 10 градусов до требуемого направления. Это даст время на устранение крена. Например, если Вы хотите лечь на курс 180 градусов, начинайте "выходить" из виража уже при 170 градусах.

5. Всегда проверяйте альтиметр после выполнения разворота.

Разворот приводит к снижению: чем круче наклон, тем больше снижение.

**ПЛАНИРОВАНИЕ И СНИЖЕНИЕ**

Планирование – это снижение при малых или нулевых оборотах двигателя. Правильное планирование чрезвычайно важно при заходе на посадку.

Чтобы подняться, Вы увеличиваете обороты двигателя и приподнимаете руль высоты. При снижении – уменьшаете обороты и опускаете руль. Однако для правильного наклона при планировании Вам придется регулировать скорость подъемом или опусканием носовой части самолета.

*ЧТОБЫ ПЛАНИРОВАТЬ...*

Поднимитесь на высоту порядка 5000 футов, выровняйтесь и закройте дроссель.

Вы станете снижаться с большой скоростью. Если Ваша скорость станет угрожающе высокой (свыше 140 миль в час), слегка приподнимите руль высоты.

Вы можете также увеличить угол планирования и снизить скорость, выпустив закрылки. Закрылки не заменимы, если при посадке Вы оказались на слишком большой высоте. Они также уменьшают потерю скорости при заходе на полосу и посадке, увеличивая угол атаки, и позволяют самолету "оставаться на плаву", не выходить из-под контроля.

*ЧТОБЫ СНИЖАТЬСЯ...*

1. Наберите высоту 3000 футов, выровняйте самолет и медленно закрывайте дроссель.

2. Немного приподнимите руль высоты для сохранения постоянной скорости и предотвращения "зарывания" носовой части самолета. Поглядывайте на спидометр и авиагоризонт; Вы не должны снижаться слишком быстро или круто.

Развернитесь к ВПП Мейгс Филд и продолжайте снижение, пока альтиметр не покажет высоту 1000 футов относительно эшелона аэродрома (в этом случае 1600 футов, так как эшелон Meigs Field равен 593 фута).

**ПОСАДКА**

Правильная и безопасная посадка - часто самая сложная часть полета.

Садясь, Вы должны выровнять самолет и лететь на высоте фута или двух от поверхности земли, медленно приподнимая руль высоты, пока, наконец, шасси не коснутся полосы.

*ЧТОБЫ СЕСТЬ...*

1. Снижайтесь до тех пор, пока не увидите полосу.

На каждом конце ВПП имеются цифры. Осевая линия вдоль полосы - Ваш проводник при посадке.

*Для точного наведения на полосу пользуйтесь осевым индикатором - V-образным символом, который можно вызвать, включив опцию Axis Indicator из раздела Views/View Options.*

2. Выберите приблизительную точку посадки на ВПП (цифры или поперечный маркер), выровняйтесь в ее направлении и держите на нее курс со скоростью около 70 миль в час.

3. Если Вы не убирали шасси после взлета, то они уже выпущены или выпустите их нажатием клавиши <G>.

4. Прикройте дроссель и приподнимайте при необходимости руль высоты, чтобы достигнуть скорости 70 миль в час.

5. Начинайте уменьшать скорость снижения на высоте приблизительно 50 футов над полосой. Тогда Вы сможете лететь на высоте фута или двух, не снижаясь.

В этот момент Ваша скорость начинает падать, так как самолет теряет момент движения и носовая часть опускается.

6. Потяните штурвал на себя (поднимите руль высоты), чтобы сохранить высоту. Носовая часть сразу же приподнимется. В момент касания ВПП руль должен быть поднят почти до упора.

7. Перед приземлением убедитесь, что руль поворота находится в среднем положении.

На земле руль поворота управляет передними шасси и нужен Вам для маневрирования самолетом при рулении. Вы можете слететь с полосы, если не выровняете шасси перед посадкой. В этой ситуации самолет может серьезно пострадать.

8. Когда Вы достаточно снизите скорость, самолет сядет на полосу.

*Если Вы снизитесь слишком резко, самолет может начать подпрыгивать.*

9. Когда Вы коснетесь ВПП, то услышите характерный звук и окружающий ландшафт выровняется с горизонтом. Нажмите на тормоза (клавиша "запятая"), чтобы снизить скорость. Управляйте самолетом при помощи руля. Продолжайте нажимать на тормоза до тех пор, пока полностью не остановитесь.

Примите поздравления! Вы успешно завершили свой первый полет. Если Вы хотите закрепить полученные навыки перед тем, как перейти к более сложным приемам, то вырулиайте к началу ВПП и приготовьтесь к повторному взлету.

*Один из способов повысить квалификацию - воспользоваться заготовленными ситуациями. Выберите Final Approach To Meigs Field (Заход на посадку в Мейгс Филд) из раздела Options/Situations (Ситуации). Другой способ отработать посадку - команда Options/Quick Practice (Быстрое обучение).*

### Если Ваш самолет потерпел аварию

Если самолет разбивается, Вы слышите звук бьющегося стекла в момент удара о землю. Если Вы падаете в воду, то слышите громкий всплеск. В любом случае Имитатор вернет Ваш самолет в то место, откуда Вы начали.

Когда Вы выбираете команду Sim/Crash Detection (Имитация аварии), Вы сможете увидеть график падения самолета. Вы также сможете сделать картину аварии более реалистичной выбором нужных опций.

### Заправка и техобслуживание

Некоторые аэропорты имеют средства дозаправки и ремонта. В аэропортах Имитатора эти средства обозначены как прямоугольники с литерой "F" внутри. Чтобы заправиться и получить техническую помощь, остановите самолет внутри такого прямоугольника. Заправка и ремонт будут произведены немедленно.

## Часть 5 Полет на реактивном самолете

Модель Learjet 35A имеет улучшенные аэродинамические характеристики, что дает ей неоспоримые преимущества и великолепные летные качества по сравнению с предыдущими моделями семейства Learjet. В 1983 году модель 35A, пилотируемая женщиной-бизнесменом Брук Нэпп из Калифорнии, установила новый мировой рекорд скорости в 55 часов 22 минуты 42 секунды при полете вокруг Земли. В Имитаторе Вы сможете использовать Learjet для скоростного перелета и осмотра ландшафта, подъема на высоту до 41,000 футов и колоссальной скорости 460 миль в час. Максимальная допустимая скорость составляет 0.81 от скорости звука.

### Характеристики модели Learjet 35A

Learjet 35A - самолет с турболопастным приводом. Он больше, чем Learjet 25. Его общая длина на 13 дюймов больше, а каждое крыло - на 2 фута. Вы сможете узнать характеристики всех моделей, представленных в Имитаторе, выбрав команду Options/Aircraft (Модель), а затем нажав кнопку <Performance Specs> (Спецификации).

### Приборы в Learjet

Турболопастный двигатель был разработан для максимального использования энергии сгораемого топлива. В принципе, он работает так же, как и турбовинтовой двигатель, за исключением того, что винт последнего был заменен осевой лопастью, заключенной в проходную трубу-втулку. Однако инструментарий для турболопастного двигателя отличается от инструментария для поршневого двигателя, установленного в "сессне". Learjet 35A имеет два

турболопастных привода и два комплекта приборов, отражающих скорости вращения турбин, температуру в турбинах и скорости вращения лопастей. Эти и другие приборы перечислены ниже.

*Вы сможете увидеть дополнительные приборы, если нажмете клавишу <TAB>.*

• Магнитный компас расположен на отдельной маленькой панели. Вы можете убрать эту панель, отключив опцию Instrument Panel 2 из раздела Views/Instrument Panel Options (опции приборной панели).

• Спидометр откалиброван относительно скорости звука (1116 футов или 340 метров в секунду на уровне моря). Такой спидометр показывает скорость более точно, чем традиционный, базирующийся на силе воздушной струи.

• Два комплекта индикаторов скорости вращения турбин (TURB, TRB) (по прямоугольному и круглому в каждом) показывают число оборотов в минуту для каждого двигателя.

• Два датчика температуры в турбинах (TMP) проградуированы в градусах Цельсия.

• Два комплекта индикаторов скорости вращения лопастей (FAN) (по прямоугольному и круглому в каждом) показывают число оборотов в минуту для лопастей каждого двигателя.

• Датчик температуры масла (TMP) показывает нагрев масла в двигателях в градусах Цельсия. Он имеет два указателя, по одному на каждый двигатель.

• Датчик давления масла (PRS) тоже имеет два указателя и проградуирован в фунтах на квадратный дюйм.

• Датчик потребления топлива (FLO) показывает расход горючего в фунтах в час. Он тоже имеет два указателя, по одному на двигатель.

• Индикатор топлива (QTY) показывает остаток топлива на борту в фунтах. Модель 35А может нести в баках достаточно горючего для беспосадочного межконтинентального перелета (925 американских галлонов, 3500 литров, 770 имперских, или английских, галлонов).

• Индикатор спойлеров (SPL) показывает их положение. Спойлеры - управляющие плоскости, имеющиеся на крыльях или фюзеляже и предназначенные для "взрезания" воздушного потока, играющие тем самым роль тормозов. Обычно они используются для снижения скорости в полете или для торможения на земле (вместе с закрылками). Вы можете убрать спойлеры (RET) или выпустить (EXT), щелкнув мышью на индикаторе или нажав клавишу </> ("слэш").

• Переключатель магнето заменен переключателем двигателей (STRT), который показывает, какой из двигателей включен - левый, правый или оба. Вы можете запустить двигатели, щелкнув мышью на этом переключателе или нажав клавишу <J>, а затем, пользуясь клавишами "плюс" и "минус", переключаться между режимами работы двигателей: "выключить" (OFF), "запустить" (START) и "генератор" (GEN). Последний режим позволяет использовать двигатели для питания электросистем самолета. Чтобы отключить двигатели, нажмите <CTRL+SHIFT+F1>. Чтобы возобновить подачу топлива - <CTRL+SHIFT+F4>.

Вы также можете выбрать команду Sim/Realism And Reliability (Реализм и Надежность), после чего включить опцию Flameout (Выброс пламени) в разделе Jet Propulsion Realism (Реактивная струя), чтобы увидеть пламя, выбрасываемое из турбин при полете на достаточно большой высоте.

• Предел шкалы датчика вертикальной скорости увеличен до 6000 футов в минуту.

• Датчик руля высоты заменен на индикатор продольного крена (PCH TRM). Направление его передвижения прямо противоположно направлению движения аналогичного датчика у "сессны". Поднятие носа приводит к опусканию указателя к отметке "UP", а опускание – к подъему до отметки "DN".

• Для каждого двигателя имеется регулятор дросселя. Чтобы выбрать, каким из них Вы хотите воспользоваться, нажмите <E+1> для выбора левого двигателя, <E+2> - для правого, или <E+1+2> - для обеих. А затем регулируйте дроссель, протягивая мышь или нажимая соответствующие клавиши на клавиатуре.

• Газоуловители перехватывают и разворачивают поток выхлопных газов для снижения скорости при посадке. Вы можете включить их, нажав клавиши <CTRL> и затем <F1>, чтобы прикрыть дроссель. Когда рычаги дросселя окажутся в красной зоне, газоуловители придут в действие.

Остальные приборы в Learjet 35A действуют точно так же, как и в "сессне".

**УПРАВЛЕНИЕ LEARJET**

Learjet 35A и одномоторный самолет имеют весьма схожие органы управления. Реактивные двигатели медленнее реагируют на открывание дросселей, так как им необходимо большее время "на разгон".

Чувствительность элеронов и руля поворота у Learjet выше, поэтому элероны могут иногда "убегать", если самолет вышел из-под контроля. Если индикатор элеронов хаотично передвигается и не реагирует на нажатие клавиш, значит, самолет стал не управляем.

*ЧТОБЫ ПЕРЕСЕСТЬ НА LEARJET...*

1. Выберите пункт Options/Aircraft. Имитатор предложит выбрать модель самолета.
2. Выберите Learjet 35A из предложенного списка.
3. Нажмите клавишу <OK>.

Если Вы не изменили сценарий, то готовы к немедленному взлету. Вы опять стоите на ВПП 36 аэродрома Мейгс Филд. К северо-западу на горизонте виден Чикаго. Взлетев, Вы окажетесь над озером Мичиган.

4. Отпустите тормоза нажатием клавиши "запятая" и полностью откройте дроссель, нажав клавишу <F4>.

**ТЕХНИКА ПОЛЕТА**

При управлении Learjet 35A Вам необходимо помнить три вещи:

- Передвигайте рычаги управления крайне осторожно и неторопливо.
- Не превышайте максимальную допустимую скорость (0.81 от скорости звука).
- **Ошибка! Закладка не определена.** Обязательно уменьшайте скорость перед посадкой. Несмотря на наличие газоуловителей и тормозов, Learjet все-таки достаточно массивен и может не успеть затормозить на полосе.

Максимальный взлетный вес Learjet 35A – 18,300 фунтов, или 8391 кг. Для сравнения, у "сессны" – 3100 фунтов, или 1406 кг. Чтобы изменить скорость или направление движения такого тяжелого самолета, как Learjet, нужно достаточно большое усилие. Особенно это заметно при посадке. Наилучший способ садиться - заходить на полосу с наименьшей, чисто символической скоростью. Если Вы будете двигаться слишком быстро, то самолет успеет миновать полосу, пока будет сбавлять темп. Если же Вы будете резко снижаться, то ударитесь о поверхность ВПП.

У Learjet два очень мощных турболопастных двигателя марки Garrett TFE 731. Самая большая проблема при полете на нем - это слишком высокая скорость. При превышении максимально допустимой скорости (0.81 от скорости звука) включится система предупреждения.

Само по себе превышение скорости не так уж опасно. Этот самолет достаточно мощный для того, чтобы Вы смогли превысить допустимую скорость, двигаясь при полном дросселе прямо и на постоянной высоте. Но если Вы слишком разгоните его, на плоскостях крыльев возникнут сверхзвуковые ударные волны, в первую очередь влияющие на элероны. Так как в этом самолете для управления используются механические связи, штурвал (как будет видно на датчике элеронов) начнет хаотическое перемещение и самолет потеряет управление.

В этом случае уменьшите обороты и осторожно потяните на себя штурвал. Тем самым Вы позволите плоскостям как бы "ускользнуть" от ударных волн. Если это не поможет, выпустите шасси. Выброс шасси приведет к некоторому торможению и позволит стабилизировать самолет.

## ЧАСТЬ 6 ПОЛЕТ НА ПЛАНЕРЕ

Schweizer 2-32 – модель без привода. Он несложен в управлении и обладает отличными летными качествами, что делает его пригодным для обучения начинающих пилотов.

В Имитаторе есть фильм с параллельными комментариями, показывающий основные моменты управления планером. Запустите его и Вы увидите себя парящим к северо-западу от моста Золотые Ворота около Сан-Франциско. Под Вами нагретые солнцем поля, жар от которых создает восходящий поток воздуха и позволяет Вам держаться "на плаву". Опытный инструктор рассказывает Вам о тонкостях управления планером.

*ЧТОБЫ ПОСМОТРЕТЬ ФИЛЬМ...*

1. Выберите пункт Options/Video Recorder (Видеомагнитофон).
2. Из списка фильмов выберите Sailplane Soaring (Планирование).
3. Нажмите кнопку <Play Selected Video> (Воспроизвести фильм).
4. Включите опцию Repeat Replay (Повтор фильма), если Вы хотите, чтобы фильм после окончания повторился сначала.

*Вы всегда сможете прервать фильм клавишей <ESC>.*

**ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЛАНЕРА**

Хотя приборная панель у Schweizer 2-32 выглядит по-иному, чем у "сессны", назначение приборов весьма схоже.

**ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ ПЛАНЕРА**

В дополнение к рулю высоты, элеронам и рулю поворота у планера имеются пикировочные тормоза (спойлеры), которыми можно регулировать угол снижения. Спойлеры представляют из себя дополнительные плоскости, которые выдвигаются из крыльев для торможения и уменьшения эффективности крыльев. При отвесном пикировании Вы можете выпускать их, предотвращая тем самым превышение критической скорости. Выпустить или убрать спойлеры можно щелчком мыши на индикаторе SPL или нажатием клавиши </> (SLASH).

*ЧТОБЫ ПЕРЕСЕСТЬ В ПЛАНЕР...*

1. Выберите пункт Options/Aircraft (Модель). Имитатор предложит выбрать модель самолета.
2. Выберите Schweizer 2-32 Sailplane (Планер) из списка.
3. Нажмите кнопку <OK>.

Вы увидите приборную панель планера прямо перед собой, а впереди - ВПП.

4. Нажмите клавишу <Y>, чтобы перейти в режим установки положения самолета относительно Земли.

Заметьте, что в верхней части экрана появились Ваши координаты и значение эшелона (высоты).

5. Нажмите клавишу <F4>, чтобы начать подъем.

6. Нажмите клавишу <F3>, чтобы остановить подъем (на высоте приблизительно 3500-4500 футов).

7. Нажмите <Y>, чтобы выйти из режима установки положения, и Вы начнете планировать.

**ТЕХНИКА ПОЛЕТА**

Планер не имеет двигателя и поэтому он неизбежно снижается, если только Вы не окажетесь в восходящем потоке воздуха. Если скорость этого потока равна или больше, чем скорость Вашего снижения, то, при желании, Вы даже сможете набрать высоту. Планирование в восходящем потоке очень показательно, поскольку высота и продолжительность полета зависит непосредственно от Вашего умения. В Имитаторе Вы найдете два сценария, в которых использованы два основных типа восходящих потоков, – горный и тепловой.

*Горный поток обусловлен боковым ветром, который, натыкаясь на склон горы, "отражается" в вертикальном направлении. Тепловой поток создается разогретым воздухом, в жаркий день поднимающимся с ландшафта.*

**ПЛАНИРОВАНИЕ НАД ГРЕБНЕМ ГОРЫ**

Когда ветер ударяется о склон горы, он отражается вверх и создает тем самым участок с восходящим потоком, который вполне может поддерживать планер. Если Вы будете направлять планер вдоль гребня горы и ветер при этом не будет менять ни силы, ни направления, то Ваш полет может оказаться весьма и весьма продолжительным.

*Для этого...*

1. Выберите раздел Options/Situations (Ситуации).

2. Из предложенного списка выберите Sailplane – Ridge Soaring (Планер – Планирование над гребнем горы) и затем нажмите кнопку <OK>.

Вы окажетесь в восходящем потоке, который поднимается вдоль береговой линии Мэрин Каунти, к северо-западу от моста Золотые Ворота в Сан-Франциско.

Направление полета – юго-восток. Положение планера относительно вершины гребня крайне важно. Если Вы вылетите в океан, то окажетесь вне восходящего потока, так как здесь ветер еще не успел отразиться от склона. Избегайте также полета над восточным склоном, так как здесь воздух, перенесенный через гребень с западной стороны, создает завихрения и нисходящий поток – воздушную яму. Как правило, наилучшие условия для восходящего планирования – над лицевой стороной склона, но Вы можете попытаться найти оптимальное положение по показаниям индикатора вертикальной скорости.

*Индикатор вертикальной скорости показывает величину изменения подъема или снижения относительно уровня моря. Например, если стрелка индикатора находится на второй отметке выше нуля. Это означает, что Вы набираете высоту со скоростью 200 футов в минуту.*

Как только Вы достигнете южной оконечности хребта у моста Золотые Ворота, приготовьтесь к развороту на 180 градусов. Посмотрев направо, убедитесь, что на Вашем пути нет других самолетов. Поворачивайте направо до направления на северо-запад и продолжайте полет над фронтальным склоном.

Чтобы остаться на нужной высоте в тот момент, когда Вы достигнете северной части гребня, развернитесь на 180 градусов влево. Чтобы избежать столкновения с хребтом, а также попадания в воздушные завихрения с его тыльной стороны, всегда разворачивайте планер от гребня, а не к нему.

*Вы всегда сможете перезапустить сценарий выбором команды Options/Reset Situations или нажатием <CTRL+PRINT SCREEN>.*

Путь, по которому Вы будете лететь, имеет вид "восьмерки". Это обычный курс при планировании над горным хребтом. Когда Вы наберетесь опыта, попробуйте набрать наибольшую возможную высоту и займитесь обследованием окрестностей. Когда Вы покинете восходящий поток, не забывайте о том, что Вы должны сохранить достаточную высоту полета, иначе Вы не сможете вернуться в поток. Не позволяйте планеру слишком снижаться: Вы не дотянете до полосы у основания северной части хребта.

**ПЛАНИРОВАНИЕ В ТЕПЛОВОМ ПОТОКЕ**

Когда солнце в утренние часы прогревает землю, некоторые участки земной поверхности накапливают тепло интенсивнее, чем другие: например, лес и зеленые поля больше вбирают тепло, чем, скажем, пески или коричневые поля. Следовательно, коричневые поля лучше отражают тепловые лучи, которые поглощаются атмосферой. Нагретый воздух создает восходящий поток, который поднимается на тысячи футов вверх, и при достаточной влажности приводит к образованию кучевых облаков. Такой поток позволяет планеру прекрасно держаться на нужной высоте.

*Для этого...*

1. Выберите раздел Options/Situations (Ситуации).

2. Из предложенного списка выберите Sailplane – Thermal Soaring (Планер – Планирование в тепловом потоке) и затем нажмите кнопку <OK>.

Вы окажетесь в районе как раз с такими тепловыми условиями. Пролетая над темными участками местности, Вы сможете попасть в восходящий поток. Вы сразу увидите, что носовая часть планера начнет подниматься, а индикатор вертикальной скорости и альтиметр покажут, что Вы набираете высоту. Помните, что тепловая активность интенсивней в полуденные часы, нежели утром.

Чтобы оставаться в восходящем потоке и не терять высоту, поверните влево или вправо, начав тем самым полет по окружности внутри потока. Сила потока максимальна в его центре. Чтобы использовать ее наиболее эффективно, попробуйте найти центр потока и удержаться там. Для этого поворачивайте при угле наклона 30-40 градусов. Наиболее известный метод нахождения центра - это повороты на 270 градусов. Например, если левое крыло начинает подниматься, это означает, что центр потока находится где-то слева от Вас. Повернув на 270 градусов влево, пролетев прямо в течение нескольких секунд и затем начав разворот в том же направлении, Вы сможете обследовать периметр потока и найти участок с наибольшей подъемной силой.

**ПОЛЕТ В ДРУГОМ РАЙОНЕ**

Если Вы захотите использовать планер не около Сан-Франциско, а в какой-нибудь другой местности, то поднимитесь в воздух на "сессне", перелетите в нужный район, а затем "пересядьте" в планер.

*Для этого...*

1. Взлетите на "сессне" и перелетите в нужный Вам район.

Ваша скорость должна быть между 70 и 80 миль в час.

2. Выберите опцию Options/Aircraft (Модель самолета).

3. Из предложенного списка выберите Schweizer 2-32 Sailplane (Планер) и нажмите кнопку <OK>.

Так как скорость "сессны" может оказаться велика для планера и привести к резкому подъему, будьте готовы воспользоваться элеронами и рулем высоты при смене типа самолета.

*ЧТОБЫ СОХРАНИТЬ НА ДИСКЕ НОВОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ПЛАНЕРА...*

1. Во время полета на планере выберите команду Options/Save Situation (Сохранить Ситуацию).

2. Введите в предложенные поля название и описание Вашего нового положения. После каждого поля нажимайте <ENTER>.

3. Нажмите кнопку <Options> и отметьте пункт Aircraft (Модель самолета). Тип самолета сохранится вместе с положением.

При необходимости отметьте и другие пункты.

Теперь, как только Вы захотите вернуться к этому положению, просто загрузите его.

## ЧАСТЬ 7. В КАБИНЕ

Имитатор включает в себя все приборы и оборудование, регламентированные Федеральным Авиационным уставом (FAR, часть 91.33) для дневных и ночных полетов при визуальном управлении (Visual Flight Rules, VFR) и управлении по показаниям приборов (Instrument Flight Rules, IFR).

В этой части мы возьмем за основу приборную панель "сессны", но не забывайте, что вид и состав этой панели в Имитаторе зависит от типа самолета. Мы рассмотрим эту панель как целиком, так и по отдельным приборам. Мы так же обсудим основные и дополнительные органы управления. Вы увидите, что постоянная корректировка положения органов управления по показаниям приборов – залог ровного и безопасного полета.

**ВКЛЮЧЕНИЕ И ВЫКЛЮЧЕНИЕ ПРИБОРНОЙ ПАНЕЛИ**

Если Вы хотите проверить свои способности к визуальному управлению или просто насладиться окружающим Вас пейзажем, Вы можете убрать всю приборную панель. Полет без учета показаний приборов – важная часть курса обучения пилотированию. Это поможет Вам получить "чувство" полета.

*ЧТОБЫ ОТКЛЮЧИТЬ И ВКЛЮЧИТЬ ПРИБОРНУЮ ПАНЕЛЬ...*

1. Выберите опцию Views/Instrument Panels (Приборные панели).

Приборная панель исчезнет с нижней части экрана.

2. Снова выберите опцию Views/Instrument Panels (Приборные панели).

Приборная панель появится опять. Заметьте, что эта опция пометилась специальным значком.

**ВЫБОР ПРИБОРНЫХ ПАНЕЛЕЙ И ОТДЕЛЬНЫХ ПРИБОРОВ**

Панели некоторых моделей Имитатора имеют дополнительные секции, содержащие приборы, индикаторы и органы управления, необходимые для полета. Вы можете переключаться на эти секции клавишей <TAB>. Например, находясь в кабине Learjet, нажмите <TAB>,

чтобы увидеть индикаторы скорости вращения турбин, переключатель двигателей, датчики температуры и давления масла, и т. д.

*ЧТОБЫ ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ МЕЖДУ РАЗЛИЧНЫМИ СЕКЦИЯМИ ПРИБОРНОЙ ПАНЕЛИ...*

- Нажмите клавишу <TAB>.

У Learjet имеются две панели, но Вы можете убрать панель-компас, чтобы она не загораживала вид из кабины.

*ЧТОБЫ ОТКЛЮЧИТЬ ПАНЕЛЬ-КОМПАС В КАБИНЕ LEARJET...*

1. Выберите опцию Options/Aircraft (Модель самолета)
2. Из списка выберите Learjet 35A и нажмите кнопку <OK>.
3. Выберите опцию View/Instrument Panel Options (Параметры приборной панели).
4. Выключите опцию Instrument Panel 2 (Приборная панель 2).
5. Нажмите кнопку <OK>.

Вы можете также закрыть отдельные приборы в Имитаторе, если хотите попрактиковаться без них, или заставить их не функционировать, если Вы решили попробовать полет в экстремальных условиях.

*ЧТОБЫ ЗАКРЫТЬ ОТДЕЛЬНЫЕ ПРИБОРЫ ИЛИ ЗАСТАВИТЬ ИХ НЕ РАБОТАТЬ ...*

1. Выберите опцию View/Instrument Panel Options (Параметры приборной панели).
2. Выберите нужную категорию приборов:

- Нажмите кнопку <Primary Instruments> (Основные приборы), чтобы изменить функционирование шести главных приборов панели 1.
- Нажмите кнопку <NAV/COM Instruments> (Средства навигации и связи), чтобы изменить функционирование радиооборудования.
- Нажмите кнопку <Aircraft Systems> (Бортовые системы), чтобы изменить функционирование систем, отражающих состояние самолета в целом: Pitot-Static (включающий в себя спидометр, индикатор вертикальной скорости и альтиметр), Vacuum (датчики положения и направления), Fuel (датчик топлива), Engine (индикатор двигателя) и Electrical (бортовое питание).

3. Выберите нужный прибор, а затем укажите Operative (Работает), Inoperative (Не работает) или Covered (Закрыт).

Например, если Вы хотите проверить свою способность визуально оценивать наклон, сначала нажмите кнопку <Primary Instruments> (Основные приборы), затем выберите Attitude Indicator (датчик положения) и, наконец, укажите для него Covered (Закрыт).

4. Нажмите кнопку <OK>, чтобы вернуться в диалог Instrument Panel Options (Параметры приборной панели), и нажмите кнопку <OK> снова.

Имитатор покажет приборную панель, отразив на ней все произведенные изменения.

**ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ И РАДИОЩИТОК**

Окно приборной панели и радиощитка расположено в нижней части экрана. Вы можете переместить его вниз, подхватив его верхний край мышью и протянув вниз. Тем самым Вы освободите дополнительное место для основного окна или карты.

Приборы на панели и радиосредства на щитке расположены в том же порядке, что и у большинства самолетов. Шесть основных приборов показывают Вашу скорость, положение, высоту над уровнем моря, величину поворота, направление полета и вертикальную скорость. Они сгруппированы на стандартном приборном блоке. Радиооборудование сведено в пределах радиощитка. Ко всему прочему, на приборной панели Вы найдете другие инструменты и датчики, используемые в настоящих самолетах и присутствующие в Имитаторе.

**СТАНДАРТНЫЙ ПРИБОРНЫЙ БЛОК**

***Спидометр (AIRSPEED).*** Показывает скорость горизонтального передвижения самолета в милях в час. Принцип его действия основан на измерении встречного воздушного давления. В Имитаторе спидометр показывает истинную скорость (true airspeed, TAS), или скорость, измеренную с учетом изменения плотности воздуха с увеличением высоты. Для большей реалистичности Вы можете заставить его показывать наведенную скорость (indicated airspeed, IAS). Для этого выберите раздел Options/Preferences (Параметры), затем нажмите кнопку <Instrument> (Приборы) и включите опцию Display Indicated Airspeed (Показывать наведенную скорость).

***Индикатор положения, или Авиагоризонт (VACUUM).*** Показывает крен самолета относительно продольной и поперечной осей.

Продольный крен – это поворот самолета относительно поперечной оси (нос вверх и нос вниз). Когда центральная полоса на датчике находится вровень с горизонтом, это означает, что Вы летите прямо и на постоянной высоте. Горизонт перемещается выше или ниже центральной полосы, если нос самолета опущен или поднят соответственно.

Поперечный крен – поворот самолета вокруг продольной оси. Горизонт уходит вправо или влево от центральной полосы при увеличении продольного крена.

***Высотомер, или Альтиметр (ALT).*** Показывает высоту над уровнем моря в футах. Принцип его действия основан на измерении атмосферного давления. Высотомер напоминает

часы, поделенные на 10, а не 12 секторов. Большая стрелка показывает сотни футов над уровнем моря (с интервалом 20 футов), а маленькая – тысячи футов. Маленькая стрелка у края циферблата показывает десятки тысяч футов над уровнем моря.

Уровень моря не совпадает с уровнем земной поверхности. Например, если высота поверхности аэродрома над уровнем моря (эшелон) составляет 750 футов, то альтиметр самолета, стоящего на ВПП этого аэродрома, покажет высоту 750 футов.

Барометрическое давление изменяется при перемене погоды, что служит причиной ошибки в показаниях альтиметра. Пилот должен часто калибровать альтиметр по барометрическому давлению, установившемуся в той части атмосферы, в которой он находится. Пилоты США калибруют прибор в дюймах ртутного столба; европейские -- в миллибарах. На высоте большей 17999 футов Вы должны откалибровать альтиметр по стандартному давлению 29.92 дюйма рт. ст., или 1013 миллибар.

Для автоматической калибровки нажмите клавишу <B> или выберите команду Sim/Calibrate Altimeter (Откалибровать альтиметр). Для ручной калибровки щелкните мышью на рукоятке в нижней части альтиметра, чтобы выставить истинную высоту. Барометрическое давление показывается в маленьком окне на правой части прибора.

В Имитаторе это окно имеет слишком маленькие размеры и является чисто декоративным.

***Координатор поворота***. Показывает скорость разворота. Когда крылья маленького самолета на указателе склоняются к литерам "L" (влево) или "R" (вправо), это означает, что Вы выполняете "двухминутный" поворот. Другими словами, при такой угловой скорости Вы сделаете полный разворот (на 360 градусов) не более чем за 2 минуты. В координаторе поворота используется гироскоп, который регистрирует изменения наклона и направления полета.

Пузырек в стеклянной трубке в нижней части координатора показывает величину скольжения, или координацию самолета. Когда пузырек находится в центре, это значит, что продольная ось фюзеляжа совпадает с направлением полета, и полет, тем самым, является скоординированным. Скоординированные повороты самые безопасные. Некоторые маневры, такие как скольжение или торможение, производятся при нескоординированном полете.

***Индикатор направления, или Гирокомпас.*** Показывает направление полета. Этот прибор является гироскопическим компасом, который, в отличие от магнитного, не имеет "плавающих" характеристик. Он более чувствительный и стабильный, чем магнитный компас. Используйте магнитный компас для калибровки индикатора направления перед взлетом, а также несколько раз в час во время полета.

Чтобы откалибровать гирокомпас, нажмите клавишу <D> или щелкните мышью на правой или левой ручках, расположенных в нижней его части для поворота компаса вправо или влево. Предварительно убедитесь в том, что магнитный компас стабилизировался после разворота или изменения высоты полета, иначе Вы можете неверно выставить гирокомпас.

***Индикатор вертикальной скорости (Vertical Speed).*** Показывает величину снижения или подъема в сотнях футов в минуту. Его действие основано на изменениях воздушного давления и не зависит от изменений барометрического.

**РАДИООБОРУДОВАНИЕ**

***Приемопередатчик (COM).*** Радиопередатчик, позволяющий осуществлять связь на 360 каналах в диапазоне от 118.0 до 135.95 МГц с шагом настройки 50 кГц. Если Вы выберете раздел Options/Preferences (Настройки) и нажмете кнопку <Instrument>, то сможете включить опцию <25 kHz COM Frequency Ajustability> (Настройка с шагом 25 кГц), что даст Вам 720 каналов с шагом настройки 25 кГц. Пилоты могут получать информацию об аэропортах, погоде и посадочных средствах, настраиваясь на волну Автоматической Информационной службы (ATIS), существующей на многих аэродромах.

***Приемник 1 (NAV 1).*** Используется для настройки на всенаправленные навигационные радиостанции, работающие в диапазоне особо высоких частот (VOR-станции). Также может быть настроен на частоты посадочных систем (ILS-систем).

Такие NAV-приемники принимают 200 каналов в диапазоне 108.00 - 117.95 МГц с шагом 50 кГц. VOR-станция - это радиостанция, передающая ненаправленный синхронизирующий сигнал, который сопровождается дополнительным узконаправленным сигналом, направленность его непрерывно меняется по окружности в горизонтальной плоскости. Приемник на борту раскодирует эти сигналы и позволяет определить направление на VOR-станцию, или ее текущий "радиус". Эти "радиусы" можно представить себе в виде линий, расходящихся от VOR-станции во всех направлениях, подобно спицам колеса. NAV-приемник также управляет соответствующим индикатором, который позволяет Вам направлять самолет к VOR-станции или от нее.

***Приемник 2 (NAV 2).*** Аналогичен первому. Вы можете настроиться на две станции одновременно и определить по принятым "радиусам" свое положение.

***Измерители расстояния (DME 1 и 2).*** Работают соответственно с NAV 1 и NAV 2 и показывают расстояние до VOR-станций в морских милях.

***Автоматический определитель направления (ADF).*** Основной навигационный ин-

струмент, используемый для определения относительного азимута на ненаправленные радиомаяки (NDB) или коммерческие радиостанции. Вы можете вычислить абсолютный азимут на маяк, добавив показания прибора к показаниям компаса. Определитель направления можно поместить на место индикатора VOR, нажав комбинацию <SHIFT+TAB>.

***Транспондер (XPDR).*** Приемопередатчик, используемый для идентификации Вашего самолета на радаре управления воздушным движением.

**НАВИГАЦИОННЫЕ ПРИБОРЫ**

***Магнитный компас (COMPASS).*** Обычный компас для определения направления.

***Индикаторы маркеров (O - дальний, M - промежуточный, I - ближний).*** Эти светоиндикаторы загораются, когда Вы пролетаете над дальним, средним или ближним маяками наземной посадочной системы.

***Индикатор направления на VOR-маяк..*** Вместе с приемником NAV 1 образует основной посадочный и навигационный радиоинструмент. Имеет так же индикатор наклона планирования.

***Второй индикатор направления на VOR-маяк (Вместе с приемником NAV 2).*** Аналогичен первому, но не имеет индикатора наклона планирования. Может быть заменен автоматическим определителем направления (ADF). Для этого нажмите клавиши <SHIFT+TAB>.

**ИНДИКАТОРЫ И ПРИБОРЫ ОБЩЕГО НАЗНАЧЕНИЯ**

***Индикатор увеличения (ZOOM).*** Показывает фактор увеличения активного окна. Нормальный фактор (без увеличения) – 1.0.

***Индикатор навигационных огней (LIGHTS).*** Показывает, включены или нет навигационные огни и приборное освещение. Вы можете включить или выключить все огни нажатием клавиши <L> или щелчком мыши на индикаторе. Включение только освещения приборов осуществляется нажатием <SHIFT+L>, а посадочных огней – <CTRL+L>.

***Индикатор строба, или фонаря-мигалки (STROBES).*** Показывает состояние мигающего маяка, установленного на хвостовой части самолета. Включение/выключение маяка производится нажатием клавиши <O> или щелчком мыши на индикаторе.

***Статус автопилота (AUTO P.).*** Показывает состояние автопилота. Включение/выключение автопилота производится нажатием клавиши <Z> или щелчком мыши на индикаторе статуса.

***Датчик температуры за бортом (TEMP).*** Показывает внешнюю температуру в градусах Фаренгейта.

***Часы (TIME).*** Стандартные цифровые часы, показывающие реальное время в виде *чч:мм:сс.* Согласно Положению от 1982 года, такой тип часов соответствует требованиям к устройствам для полета, осуществляемого по приборам. Часы в Имитаторе очень точны. Вы можете выставить на них время, щелкнув мышью на цифрах или выбрав опцию World/Set Time And Season (Установить время и сезон).

***Индикатор скорость имитации (RATE).*** Вы можете изменить скорость имитации щелчком мыши по этому индикатору или выбором опции Sim/Simulation Speed (Скорость имитации). Номинальная скорость – 1.0.

***Индикатор шасси (GEAR).*** Показывает положение шасси. Находясь в воздухе, Вы можете поднять или выпустить шасси щелчком мыши на индикаторе или нажатием клавиши <G>.

***Индикатор закрылков (FLAPS).*** Показывает положение закрылков. Когда Вы выпускаете закрылки, Вы изменяете наклон самолета и его скорость. Обычно их используют при посадке для снижения скорости.

**ИНДИКАТОРЫ ОРГАНОВ УПРАВЛЕНИЯ**

Эти индикаторы расположены между спидометром и авиагоризонтом:

***Индикатор элеронов (верхняя горизонтальная шкала).*** Показывает положение элеронов. Элероны - это дополнительные несущие поверхности вдоль заднего края крыльев, которые управляют движением самолета относительно продольной оси. Когда указатель расположен в центре шкалы, это значит, что элероны находятся в нейтральном положении. Если указатель смещен вправо от центральной отметки, это значит, что задействован правый элерон и самолет наклоняется вправо. То же самое верно и для левого элерона.

***Индикатор руля высоты (вертикальная шкала).*** Показывает положение руля высоты. Руль высоты – дополнительная плоскость вдоль заднего края горизонтального стабилизатора, которая управляет вращением самолета относительно поперечной горизонтальной оси. Когда указатель находится в центре шкалы, это значит, что руль высоты установлен в нейтральное положение; если указатель выше центральной отметки – руль поднят; ниже – опущен.

***Индикатор руля поворота (нижняя горизонтальная шкала).*** Показывает положение руля поворота. Руль поворота управляет вращением самолета относительно вертикальной

оси. Если включить опцию Sim/Auto Coordination (Самокоординация), руль поворота и элероны связываются между собой и действуют как единая система.

***Индикатор триммеров руля высоты (вертикальная шкала на дополнительной панели).*** Показывает положение триммеров. Триммеры – маленькие управляющие плоскости на руле высоты, которые позволяют не прилагать постоянного усилия к штурвалу при прямом полете на постоянной высоте. Большие модели самолетов имеют также триммеры на элеронах и руле поворота.

**ПРОЧИЕ ПРИБОРЫ, ИНДИКАТОРЫ И ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ**

Если у Вас VGA или EGA адаптер, Вы сможете увидеть дополнительную приборную панель, нажав клавишу <TAB>.

***Датчики топливных баков (FUEL).*** Показывают остаток топлива в левом и правом резервуарах.

***Датчик температуры масла (OIL T).*** Показывает температуру масла.

***Датчик давления масла (OIL P).*** Показывает давление масла.

***Датчик нагрева выхлопных газов (EGT).*** Отражает производительность двигателя и соотношение топливо-воздух. Позволяет использовать подачу топлива наилучшим образом. Этот прибор используется вместе с регулятором смеси. Следите за белой стрелкой датчика, когда регулируете впрыск смеси, и добивайтесь температуры 50 градусов ниже максимума. Отметьте это положение, установив желтую стрелку нажатием клавиши <U>. Клавишами <+> и <-> на цифровой части клавиатуры Вы можете перемещать стрелку вправо или влево.

***Датчик давления (MAN PRESS).*** Измеряет давление воздуха во всасывающей трубе в дюймах ртутного столба. Этот прибор используется вместе с тахометром для установки требуемой мощности двигателя. Когда двигатель выключен, давление внутри трубы совпадает с давлением окружающего воздуха. Когда Вы включаете двигатель, давление скачкообразно повышается. Затем, когда Вы открываете дроссель и увеличиваете тем самым подачу топлива и воздуха, давление также возрастает.

***Тахометр (RPM).*** Показывает скорость вращения двигателя в оборотах в минуту.

***Дроссель (первый из рычагов-ползунков справа на панели).*** Используется для управления скоростью самолета. Вы можете уменьшать или увеличивать скорость, передвигая рычаг мышью или нажимая клавиши <F1> – <F4>.

***Пропеллер (второй рычаг-ползунок).*** Служит для изменения угла поворота лопастей винта и регулировки оборотов двигателя. Маленький угол поворота лопастей и высокие обороты двигателя необходимы для создания достаточной тяги при взлете с полосы. Большой угол и низкие обороты – при нормальном полете для достижения нужной скорости.

***Смесь (третий рычаг-ползунок).*** Необходим для изменения соотношения топливо/воздух. Чем выше доля топлива, тем насыщеннее смесь. Вы можете регулировать насыщенность смеси, перемещая рычаг мышью или нажимая клавиши <CTRL+SHIFT+F1> – <CTRL+SHIFT+F4>. Если Вы перевели мышь в режим "штурвал", то насыщенность смеси можно менять, нажав клавиши <CTRL+SHIFT> и передвигая мышь вперед или назад.

*Перед тем как вручную менять положение рычагов пропеллера и смеси, Вы должны выбрать команду Sim/Realism and Reliability (Достоверность и Надежность) и включить опцию Mixture Control (Управление смесью), а напротив Prop Advance (Регулировка Винта) установить Manual (Ручная).*

***Датчик подогрева карбюратора (CARB H).*** Показывает, включен (ON) или выключен (OFF) подогрев карбюратора. Подогрев предотвращает намерзание льда на внутренних поверхностях двигателя, особенно при небольших оборотах. Вы можете включить подогрев щелчком мыши на датчике или нажатием клавиши <H>.

***Переключатель магнето (MAGS).*** Показывает положение левого и правого магнето. Они могут быть выключены (OFF), включены по отдельности (R или L) или вместе (BOTH) или приводить в действие стартер (START). Магнето подают питание на свечи. Вы можете изменить их положение, выбрав команду Sim/Engine and Fuel (Двигатель и топливо), или щелкнув мышью на переключателе, или нажав клавишу <M>, а затем <+> или <–> для поворота переключателя. Если Вы выберете команду Sim/Realism and Reliability (Достоверность и Надежность) и включите опцию Magneto (Магнето), то должны будете запускать двигатель вручную, поворачивая этот переключатель в положение START.

На приборной панели модели Learjet этот переключатель заменен переключателем двигателей (STRT).

**ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ САМОЛЕТОМ**

Имитатор, как и настоящий самолет, имеет все необходимые органы управления, но для начала Вам необходимо познакомиться лишь с основными. Когда Вы узнаете, как пользоваться элеронами, рулем высоты, рулем поворота, дросселем и тормозами, небо и взлетная полоса перестанут быть для Вас чем-то загадочным и непредсказуемым. Потом Вы сможете повысить свой опыт, используя дополнительные средства управления. Когда Вы познакомитесь с триммерами и закрылками, Вы сможете управлять самолетом свободно.

### САМОКООРДИНАЦИЯ

Для начала, дабы облегчить себе жизнь, Вы сможете включить опцию Sim/Auto Coordination (Самокоординация). В этом случае, управляя элеронами, Вы автоматически будете управлять и рулем поворота.

*ЧТОБЫ ВКЛЮЧИТЬ САМОКООРДИНАЦИЮ....*

1. Выберите команду Sim/Auto Coordination (Самокоординация).

Когда эта опция выключена, элероны и руль поворота управляются по отдельности, что делает полет более трудным, но в то же время более реалистичным.

2. Выберите команду Sim/Auto Coordination снова.

Когда эта опция включена, элероны и руль поворота двигаются вместе и Вам нет необходимости управлять рулем поворота отдельно.

### ОСНОВНЫЕ ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ

К основным органам управления относятся штурвал, педали руля поворота, дроссель и тормоза. Их вполне достаточно, чтобы подняться в воздух.

В Имитаторе Вы можете использовать для управления клавиатуру и мышь. Также Вы можете использовать два джойстика (для большей реалистичности).

### ШТУРВАЛ – ЭЛЕРОНЫ

Штурвал управляет элеронами и рулем высоты, чего вполне достаточно, чтобы направить самолет в пространстве по нужному курсу.

Элероны, дополнительные плоскости вдоль задней кромки крыльев, управляют вращением самолета относительно продольной оси фюзеляжа. Когда Вы поворачиваете штурвал влево, то поднимаете левый элерон и тем самым заставляете самолет наклониться влево. Поднятие правого элерона наклоняет самолет вправо. Индикатор элеронов показывает Вам их положение.

Вы можете управлять элеронами при помощи следующих клавиш (справа на клавиатуре): <4>–наклон влево, <5>–нейтральное положение и <6>–наклон вправо. При управлении мышью перемещение ее вправо или влево вызывает соответствующий наклон. Если Вы используете джойстик, то наклон рукоятки вправо или влево приведет к соответствующим перемещениям элеронов.

### ШТУРВАЛ – РУЛЬ ВЫСОТЫ

Руль высоты - дополнительная плоскость вдоль заднего края горизонтального стабилизатора - служит для вращения самолета относительно поперечной оси. Когда Вы тянете штурвал на себя, руль поднимается и нос самолета уходит вверх. Когда Вы толкаете штурвал от себя, руль опускается – самолет идет вниз. Положение руля высоты отображается на соответствующем индикаторе.

Управление рулем высоты:
клавиатура (справа):<8> – опустить руль, <2> – поднять руль;
мышь и джойстик: вперед – опустить руль, назад – поднять руль.

### РУЛЬ ПОВОРОТА

Руль поворота, расположенный на вертикальном стабилизаторе, управляет вращением самолета относительно вертикальной оси. В воздухе руль поворота используется вместе с элеронами для разворота. На земле он используется для руления по полосе. Положение руля отражается на соответствующем индикаторе.

С клавиатуры руль управляется двумя нижними клавишами справа: <0> – руль влево, <ENTER> – руль вправо (на некоторых клавиатурах правая нижняя клавиша –<+>). При помощи мыши рулем управлять нельзя.

При использовании двух джойстиков второй из них можно задействовать для управления дросселем и рулем поворота. Для управления рулем поворота наклоняйте рукоятку вправо или влево.

### ДРОССЕЛЬ

С помощью дросселя регулируют подачу топлива и воздуха в цилиндры двигателя, влияя тем самым на скорость самолета. Перемещение рукоятки вперед открывает дроссель и увеличивает тягу. Перемещение назад – закрывает дроссель. Положение дросселя отражает первый из трех вертикальных ползунков на правой панели.

Если Вы используете клавиатуру, то нажатием клавиш <F1>–<F4> Вы можете управлять дросселем, причем клавиша <F1> полностью закрывает дроссель, а <F4> – полностью открывает. Также справа на клавиатуре клавиша <9> приоткрывает дроссель, а <3> – закрывает. Чтобы управлять дросселем при помощи мыши, нажмите левую клавишу. Движение мыши или наклон рукоятки второго джойстика вперед открывает дроссель, а назад – закрывает.

### ТОРМОЗА

На поверхности земли тормоза служат для снижения скорости движения самолета. Они связаны только с шасси и не оказывают никакого влияния в полете. (В воздухе тормоза автоматически блокируются, чтобы исключить возможность посадки с заторможенными шас-

си). Чтобы затормозить, нажмите и не отпускайте клавишу <.> (точка) на основной клавиатуре. Каждое нажатие снижает скорость на несколько узлов (миль в час). Вы можете задействовать также парковочные тормоза (например, при заправке) нажатием клавиш <CRTL+точка>. Чтобы отпустить тормоза, опять нажмите клавишу <точка>. Когда Вы нажимаете на тормоз, Имитатор показывает соответствующий индикатор в левом нижнем углу главного окна.

*Имитатор допускает также отдельное торможение левым и правым тормозом. Это достигается клавишами <F11> и <F12> соответственно.*

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ**

Теперь, когда Вы познакомились с основными органами управления, можете переключиться на дополнительные.

**ТРИММЕР РУЛЯ ВЫСОТЫ**

Штурвал непосредственно связан с плоскостями, которыми он управляет. Различным положениям самолета в полете соответствуют различные нагрузки на эти плоскости. Изменяется и то усилие, которое необходимо прикладывать к штурвалу. Пилот вынужден уравновешивать эти силы, чтобы сохранять управляющие плоскости в требуемом положении. Постоянное усилие невозможно в течение всего полета. Триммер предназначен для уравновешивания этих сил и позволяет пилоту не прикладывать постоянного усилия к штурвалу. Некоторые пилоты говорят, что если Вы правильно установите триммер, то самолет будет лететь самостоятельно.

Нажатием клавиши <7> справа на клавиатуре Вы можете опустить триммер, а нажатием клавиши <1> – поднять его.

**ЗАКРЫЛКИ**

Закрылки – дополнительные подвижные плоскости, расположенные у фюзеляжа вдоль задней кромки каждого крыла. Они устроены так, что могут выпускаться ниже плоскости крыла, попадая во встречный поток воздуха и создавая тем самым дополнительную подъемную силу и встречную силу торможения. В основном, закрылки применяются для торможения при заходе на посадку. Вы можете также использовать их для сокращения дистанции взлета.

Выпуск и втягивание закрылков очень сильно отражается на движении самолета. Выпуск закрылков приводит к возрастанию подъемной силы и торможения. Это увеличивает угол атаки, что очень полезно в том случае, если Вы при посадке оказались слишком высоко и хотите увеличить скорость снижения. А в полете при помощи закрылков можно снизить скорость. Имитатор показывает положение закрылков на специальном индикаторе (FLAPS).

Вы можете управлять закрылками при помощи клавиш <F5> – <F9>. Если Вы используете мышь, то просто выберите щелчком мыши нужную позицию на индикаторе закрылков.

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МИНИ-ПАНЕЛИ**

Органы управления (руль высоты, элероны, руль поворота и дроссель), а также спидометр дополнительно отображаются на маленькой перемещаемой панели, которую Вы можете задействовать, если захотите развернуть вид из кабины на весь экран.

*ЧТОБЫ ЗАДЕЙСТВОВАТЬ МИНИ-ПАНЕЛЬ...*

1. Включите опцию View/Mini Controls (Мини-панель).

Имитатор покажет мини-панель в правом верхнем углу экрана.

2. Выключите опцию View/Mini Controls.

Мини-панель исчезнет.

Квадрат в центре креста (индикатора элеронов и руля высоты) на мини-панели перемещается вправо-влево при движении элеронов и вверх-вниз при движении руля высоты. Индикатор дросселя находится справа. Его верхнее положение соответствует полностью открытому дросселю. Индикатор руля поворота расположен под индикатором элеронов и руля высоты. Скорость самолета в милях в час отображается в нижней части панели.

## ЧАСТЬ 8 ВИД ИЗ КАБИНЫ

Главное трехмерное окно располагается в верхней половине экрана. В этом окне Вы можете установить вид вперед на полосу, окружающий ландшафт и горизонт через лобовое стекло, а также вид со позиции стороннего наблюдателя или с вышки контрольно-диспетчерского пункта (КДП). Вы также можете открыть несколько окон одновременно.

Визуальные эффекты в Имитаторе очень реалистичны и могут выглядеть вполне драматическими. Трехмерные окна, приборная панель и карта отображаются в цвете (если, конечно, Ваш дисплей позволяет это). Небо переливается оттенками во время восхода или захода солнца. Днем облака могут заслонять небо и закрывать Вам обзор, пока Вы не пролетите насквозь и не вылетите с другой стороны. А ночью Вашими ориентирами будут только наземные огни и звезды на небе.

***Осевой индикатор.*** Это индикатор V-образной формы, который показывает направление продольной оси фюзеляжа. Он очень полезен при уточнении направления движения по полосе и при сложном пилотировании в воздухе. Заметьте, что индикатор необязательно указывает в направлении полета. Вы можете включать или отключать индикатор, а также изме-

нять его форму, выбирая опцию Axis Indicator (Осевой указатель) из раздела View/View Options (Визуальные опции)

***Предупреждающий индикатор.*** Этот индикатор выдает звуковой сигнал и сообщение "STALL" (Потеря скорости), когда скорость Вашего самолета менее чем на 5 миль в час превышает наименьшую безопасную скорость. Сообщение "OVERSPEED" появляется, когда скорость вращения турбины превышает максимально допустимое значение.

***Индикатор тормозов и статуса.*** Этот индикатор выдает сообщение "PARKING BRAKES" (Парковочные тормоза) или "BRAKES" (Тормоза) в тот момент, когда Вы пользуетесь тормозами. Эти тормоза воздействуют только на шасси и не оказывают никакого влияния в полете. Вообще, этот индикатор сообщает о текущем статусе программы, а именно: сообщение "VIDEO" говорит о том, что в данный момент идет демонстрация ранее записанного ролика; "Video Recording Rate: 1 second" или "Video Recording Rate: 5 seconds" говорит о том, что идет запись ролика с частотой соответственно 1 и 5 секунд; "REPLAY" означает, что идет быстрый повтор сцены; "PAUSE" – паузу.

### Управление окнами

Вы можете задействовать одновременно два трехмерных окна, каждое со своим фактором увеличения. В каждом из окон Вы можете установить вид из кабины, вид с вышки КДП или вид со стороны самолета-наблюдателя. Вы можете также вызвать на экран окно с подробной масштабируемой картой местности, в которой Вы находитесь.

Вы можете управлять окнами с помощью клавиатуры или через меню Views (Окна). "Горячие клавиши" показаны рядом с каждым пунктом меню.

*Если Вы включили окно View 2 (Вид 2) или Map View (Окно с картой), но оно не показалось на экране, то просто нажмите клавишу <'> (Апостроф), чтобы поместить окно поверх всех остальных.*

### Активизирование окна

Из всех окон только какое-то одно может быть активным в данный момент. Прежде чем что-то делать с окном, Вы должны сделать его активным. Например, если Вы хотите заменить в Окне 1 вид из кабины на вид с КДП, то Вы должны сперва сделать Окно 1 активным.

*Чтобы сделать окно активным...*

• Щелкните в окне мышью.

- или -

Выберите из меню Views (Окна) нужное окно (Окно 1, Окно 2 или Окно карты).

- или -

Нажмите клавишу <[> (Окно 1), <]> (Окно 2) или <NumLock> (Окно Карты).

### Передвижение и масштабирование окон

Вы можете изменять размеры и расположение окон по Вашему вкусу.

*Чтобы максимизировать окно...*

1. Выберите команду Views/Maximize Window (Максимизировать окно).

-или-

Нажмите клавишу <W>.

Активное окно распахнется на весь экран.

2. Выберите команду Views/Maximize Window, чтобы вернуть окно в прежние рамки.

- или -

Нажмите опять клавишу <W>.

*Чтобы изменить размеры окна мышью...*

1. Передвиньте мышью правый нижний угол того окна, размеры которого Вы хотите изменить.

Имитатор будет показывать новый контур окна.

4. Отпустите кнопку мыши, установив нужные размеры окна.

*Чтобы передвинуть окно мышью...*

• Переместите окно, двигая мышью его верхний край.

*Чтобы изменить размеры или расположение окон с клавиатуры...*

1. Выберите раздел Views/Size and Move Windows (Размеры и Положения окон).

Имитатор покажет диалоговое окно.

2. Нажмите кнопку, соответствующую нужному окну.

Имитатор покажет выбранное окно.

3. Нажимайте <SHIFT+стрелки>, чтобы изменить размеры.

- или -

Нажимайте клавиши со стрелками, чтобы передвинуть окно.

4. Нажмите клавишу <ESC>, чтобы вернуться в диалоговое окно.

5. Нажмите другую кнопку, если Вы хотите изменить размеры или положение другого окна.

- или -

Нажмите кнопку <OK>, если хотите закончить.

**ВЫБОР ВИДА ИЗ ОКНА**

Используйте раздел Views/View Options (Опции Окна), чтобы изменять вид из окон. Вы можете выбрать вид из кабины, вид с вышки КДП, вид другого самолета (только в режиме двух игроков) или вид с самолета-наблюдателя.

*ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ ВИД, ИСПОЛЬЗУЯ МЕНЮ VIEWS (ОКНА)...*

1. Выберите команду Views/View Options (Опции Окна).

Имитатор покажет диалоговое окно.

2. Выберите нужное окно.

3. Выберите раздел View (Вид) и затем:

| Выберите... | Чтобы видеть... |
|---|---|
| Cockpit | Вид из кабины самолета. |
| Tower | Аэропорт с вышки КДП. Вы сможете увидеть ВПП и обстановку в воздухе около аэродрома, не теряя свой самолет из виду. |
| Track | Другой самолет из своей кабины (только в режиме двух игроков). |
| Spot | Ваш самолет с позиции наблюдателя. |

Вы можете также воспользоваться клавиатурой для выбора нужного вида.

*ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ ВИД С ПОМОЩЬЮ КЛАВИАТУРЫ...*

• Нажимайте клавишу <S> для переключения между видами.

Вы можете также нажимать комбинацию <SHIFT+S> для переключения в обратном порядке.

Не мешает также снабдить окна заголовками.

*ЧТОБЫ ПОКАЗАТЬ ЗАГОЛОВКИ ОКОН...*

1. Выберите команду Views/View Options (Опции Окна).

Имитатор покажет диалоговое окно.

2. Включите опцию Titles On Windows (Заголовки на окнах).

3. Нажмите кнопку <OK>.

Теперь Имитатор показывает заголовок в верхнем левом углу каждого окна, обозначая тем самым вид, установленный в этом окне.

**ВЫБОР НАПРАВЛЕНИЯ ОБЗОРА**

Для вида из кабины и вида с позиции наблюдателя Вы можете установить любое из девяти направлений обзора.

*ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ОБЗОРА...*

• Надавив клавишу <SHIFT> (или <SCROLL LOCK>), нажмите нужную цифровую клавишу (справа на клавиатуре):

| | | |
|---|---|---|
| <7><br>вперед-влево | <8><br>вперед | <9><br>вперед-вправо |
| <4><br>влево | <5><br>вниз | <6><br>вправо |
| <1><br>назад-влево | <2><br>назад | <3><br>назад-вправо |

Вы также можете поднять или опустить направление обзора из кабины.

*ЧТОБЫ ПОДНЯТЬ ИЛИ ОПУСТИТЬ НАПРАВЛЕНИЕ ОБЗОРА...*

1. Нажмите <SHIFT+BACKSPACE>, чтобы поднять направление.

2. Нажмите <SHIFT+ENTER>, чтобы опустить направление.

3. Нажмите <SCROLL LOCK> или <*>, чтобы установить направление обзора прямо.

**УСТАНОВКА ПОЗИЦИИ НАБЛЮДЕНИЯ**

Вы можете визуально переместиться позицию наблюдателя, чтобы увидеть поведение своего самолета со стороны, особенно когда Вы выполняете какой-нибудь новый маневр. Вы можете установить позицию самолета-наблюдателя по своему усмотрению. Для этого используйте комбинации клавиш <SHIFT+"стрелки"> (на цифровой части клавиатуре) или воспользуйтесь командой Views/Set Spot Plane (Установить позицию наблюдателя).

*ЧТОБЫ УСТАНОВИТЬ ПОЗИЦИЮ НАБЛЮДЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ МЕНЮ...*

1. Выберите команду Views/Set Spot Plane (Установить позицию наблюдения).

Имитатор покажет соответствующее диалоговое окно.

2. В поле View укажите окно, в котором Вы хотите установить вид со стороны.

3. В полях Distance (Расстояние) и Altitude (Высота) укажите желаемые значения относительной дистанции и относительной высоты самолета-наблюдателя.

Заметьте, что положительное значение относительной высоты поместит самолет-наблюдатель выше Вашего самолета, а отрицательное □– ниже.

4. Под заголовком Preference (Параметр) укажите Roll (Вращение) или Loop (Петля).

Опция "Вращение" заставляет самолет-наблюдатель располагаться в постоянном положении относительно направления Вашего движения. Если Ваш самолет будет вращаться вокруг продольной оси, то направление движения останется неизменным, а следовательно, не изменится и положение наблюдателя. При этом Вы увидите маневр полностью. Опция "Петля" привязывает положение наблюдателя к крыльям Вашего самолета, то есть к поперечной оси. Это позволяет наблюдать со стороны за исполнением такой фигуры, как "мертвая петля".

5. Под заголовком Transition (Перемещение) укажите Slow (Медленно) или Fast (Быстро).

6. В поле View Direction (Направление обзора) укажите точку на фюзеляже своего самолета, на которую будет направлен взор наблюдателя.

- или -

Нажимайте клавиши со стрелками, чтобы изменить позицию наблюдателя.

7. Нажмите кнопку <OK>.

Имитатор покажет Ваш самолет в новой перспективе.

**УВЕЛИЧЕНИЕ**

Управляя увеличением, Вы можете установить обзор с нужной дистанции или высоты.

*Фактор увеличения для Окон 1 и 2 может меняться в диапазоне от 0.25 до 511. Окно карты имеет постоянный фактор увеличения, равный 1.0, но Вы можете изменять высоту обзора (масштаб окна) клавишами <+> и <–> в диапазоне от 200 футов до 160000 милей (257440 километров).*

Вы можете изменять фактор увеличения при помощи мыши, клавиатуры или пункта Views/View Options (Опции обзора). Вы можете изменять фактор увеличения для всех позиций наблюдения – из кабины, с вышки КДП, со стороны второго игрока или с позиции самолета-наблюдателя. Вы также можете изменить фактор увеличения для каждого из окон. Клавиши управления увеличением влияют только на активное окно.

Индикатор увеличения на приборной панели показывает фактор увеличения активного окна.

*Имейте в виду, что слишком большое или слишком маленькое увеличение приведет к искажениям и визуально Вы не сможете определять точное расстояние и направление движения.*

*ЧТОБЫ ИЗМЕНИТЬ ФАКТОР УВЕЛИЧЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ МЫШИ...*

1. Выберите нужное окно.
2. Щелкните на индикаторе увеличения ZOOM (на приборной панели).

Щелчок слева от цифр уменьшит фактор увеличения, справа – увеличит.

*ЧТОБЫ ИЗМЕНИТЬ ФАКТОР УВЕЛИЧЕНИЯ ПРИ ПОМОЩИ КЛАВИАТУРЫ...*

- Нажмите любую из нижеследующих комбинаций (на основной клавиатуре):

<+> - увеличить фактор
<SHIFT><+> - увеличить фактор точно
<–> - уменьшить фактор
<SHIFT><–> - уменьшить фактор точно
<BACKSPACE> - установить нормальный фактор увеличения (1.0)

*Если Вы нажимаете указанные клавиши, а никаких изменений не происходит, убедитесь, что Вы сделали активным нужное окно. Нажмите клавишу <[>, чтобы сделать активным Окно 1, <]> – Окно 2 или <NumLock> – Окно карты.*

*ЧТОБЫ ИЗМЕНИТЬ ФАКТОР УВЕЛИЧЕНИЯ ПРИ ПОМОЩИ МЕНЮ...*

1. Выберите пункт Views/View Options (Опции окна).

Имитатор покажет соответствующее диалоговое окно.

2. Выберите нужное окно.
3. В поле Zoom (Увеличение) укажите нужное значение фактора.
4. Нажмите клавишу <OK>.

*Не забывайте устанавливать фактор увеличения в 1.0 перед тем, как взлетать, садиться или выполнять фигуры высшего пилотажа.*

**МИР ИМИТАТОРА**

При запуске Имитатора устанавливаются оптимальные условия для полета – безоблачное небо и неограниченная видимость. Однако Вам не мешает проверить себя, скажем, при посадке в штормовую погоду или просто при сильном ветре. Эти дополнительные возможности помогут Вам стать первоклассным пилотом.

В этом разделе Вы узнаете, как изменить свое положение в воздухе или на земле и как внести изменения в окружающую среду, включая время суток, время года, погоду и ландшафт.

Раздел "Ландшафт и Координаты" даст Вам основные сведения, как изменить окружающую обстановку, пункты взлета или назначения, а также геоцентрические координаты (широту и долготу), которые однозначно определяют Ваше местонахождение. Кроме этого, Вы узнаете, как быстро переместиться из одного места в другое.

Раздел "Окружающая среда" научит Вас изменять время, сезон и погодные условия.

Этот раздел описывает ландшафт в Имитаторе и научит Вас изменять его. Вы узнаете как перемещаться из одного района в другой и как изменять вид из кабины во время полета. Вы сможете сделать видимыми звезды на небе или, скажем, включить ночью посадочные огни на ВПП. Вы также научитесь усложнять обстановку в аэропортах, добавляя движение самолетов на полосах и в воздухе.

Кроме этого, Вы научитесь перемещаться в любую нужную Вам точку. Вы сможете взлететь с ВПП любого аэропорта (или приземлиться на нее). Вы сможете начать полет в любой точке на поверхности Земли просто установкой геоцентрических координат (широты и долготы). Вы сможете быстро перемещаться в любую местность без перелета или, изменяя скорость имитации, пересечь Тихий океан в мгновение ока.

### *ИЗМЕНЕНИЕ ЛАНДШАФТА*

Ландшафт, поставляемый на дисках Имитатора, содержит более 100 аэропортов в семи основных районах. Эти районы указаны на общих картах, которые используются пилотом при прокладке курса:

- Чикаго
- Лос-Анджелес
- Мюнхен
- Нью-Йорк
- Париж
- Сан-Франциско
- Сиэтл

Если Вы будете лететь над этими районами, то увидите синтезированный пейзаж, который отражает часть реального мира.

*Дополнительные сценарные диски (с улучшенной деталировкой пейзажей) выпускаются компаниями Microsoft и другими. Кроме этого, Вы можете воспользоваться отдельным пакетом под названием "Microsoft Aircraft & Scenery Designer" версии 5.0 или более поздней для создания собственных ландшафтов и моделей самолетов.*

### *БИБЛИОТЕКА ЛАНДШАФТОВ*

Используя команду Scenery/Scenery Library (Библиотека ландшафтов), Вы можете выбрать любой из ландшафтов, созданных специально для Имитатора версии 5.0, или воспользоваться ландшафтами для версии 4.0.

#### *ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ ЛАНДШАФТ...*

1. Выберите опцию Scenery/Scenery Library (Библиотека ландшафтов)

Появится соответствующее диалоговое окно.

2. Выберите из списка нужный Вам район.

• Выберите FS5WORLD, чтобы использовать ландшафты для версии 5.0. Это позволит Вам использовать все районы версии 5.0, включая и дополнительные сценарные диски для версии 5.0.

• Выберите любые файлы ландшафтов из версии 4.0.

3. Если Вы выбрали ландшафты из версии 4.0, то не забудьте включить опцию Automatic Scenery Area Switching (Автоматическое переключение районов), если хотите, чтобы Имитатор автоматически загружал нужный ландшафт в зависимости от Вашего местонахождения.

Если у Вас загружены дополнительные диски для версии 4.0 и они содержат районы, которые встретятся на Вашем пути, Имитатор автоматически переключится на них.

*Имитатор автоматически переключается между ландшафтами версии 5.0*

4. Нажмите кнопку <OK> для возвращения в Имитатор.

### *СЛОЖНОСТЬ ПЕЙЗАЖА*

Вы можете добавить звезды в небе и посадочные огни. Вы можете также изменить структуру узора земной поверхности, чтобы увеличить реализм окружающей обстановки. Кстати, можно предельно упростить пейзаж, оставив только линию горизонта или изображая поверхность Земли лишь в виде простых многоугольников. Учитывайте, что, чем сложнее изображение, тем медленнее Имитатор выводит его на экран.

#### *ЧТОБЫ ИЗМЕНИТЬ СЛОЖНОСТЬ ПЕЙЗАЖА...*

1. Выберите команду Scenery/Scenery Complexity (Сложность пейзажа).

Появится диалоговое окно.

2. Выберите нужное окно: View 1 или View 2.

3. Выберите необходимый тип сложности: Stars In The Sky (Звезды в небе), Approach Lighting (Посадочные огни), Horizon Only (Только горизонт), Wire-Frame Polygons (Местность в виде многоугольников).

*Опция Wire-Frames Polygons доступна только в Имитаторе версии 4.0.*

4. Если Вы пользуетесь ландшафтами из версии 4.0, то под заголовком Earth Pattern (Текстура земной поверхности) укажите нужное значение: Dots (Точки), Small Rectangles (Маленькие квадраты) или Big Rectangles (Большие квадраты).

Значение Off (Выключить) запрещает вывод на экран любой текстуры.

5. Под заголовком Image Complexity (Сложность изображения) укажите требуемую плотность объектов пейзажа: Very Sparse (Крайне разрежено), Sparse (Разрежено), Normal (Средне), Dense (Плотно) или Very Dense (Крайне плотно).

Помните, что, чем выше плотность, тем медленнее производится вывод на экран.

*Вы можете также включить опцию Image Smoothing (Сглаживание изображения) или при ночном полете опцию Moonlight At Night (Лунный свет).*

6. Нажмите кнопку <OK> для возврата в Имитатор.

***ДИНАМИЧЕСКИЙ ПЕЙЗАЖ***

Динамический пейзаж включает в себя движущиеся объекты на поверхности земли, лодки на водной глади, а также другие самолеты в воздушном пространстве, что делает Ваш полет более реалистичным. Динамический пейзаж доступен в районах Сан-Франциско и Чикаго (аэропорты O'Hare и Meigs Field).

Вы можете указать разную сложность для каждого из окон.

***ЧТОБЫ ВКЛЮЧИТЬ ДИНАМИЧЕСКИЙ ПЕЙЗАЖ...***

1. Выберите команду Scenery/Dynamic Scenery (Динамический пейзаж).

Появится диалоговое окно.

2. Выберите нужное окно: View 1 или View 2.

3. Выберите желаемый тип динамики: Air Traffic (Движение в воздухе), Aircraft Ground Traffic (Движение самолетов на полосах), Airport Service Traffic (Движение наземных служб аэропортов), Traffic Outside Airport (Движение за пределами аэропортов).

4. Из списка Scenery Frequency (Частота объектов) укажите требуемую численность движущихся объектов пейзажа: Very Sparse (Крайне разрежено), Sparse (Разрежено), Normal (Средне), Dense (Плотно) или Very Dense (Крайне плотно).

Помните, что, чем выше сложность изображения, тем медленнее будет идти имитация.

5. Нажмите кнопку <OK> для возврата в Имитатор.

Если Вы хотите, чтобы динамический пейзаж загружался при старте Имитатора, выберите команду Options/Preferences (Параметры) и включите опцию Dynamic Scenery At Startup (Динамический пейзаж при старте).

***ИЗМЕНЕНИЕ ВАШЕГО ПОЛОЖЕНИЯ***

Исходя из возросших требований пользователей Имитатора, подчас живущих на разных континентах, разработчики предусмотрели в версии 5.0 геоцентрическую систему координат (с широтой и долготой).

Имитатор - программа, работающая в реальном времени. Перелет между аэропортом Boeing Field в Сиэтле и Международным аэропортом Джона Кеннеди в Нью-Йорке займет ровно столько же времени, как и перелет на настоящем самолете. Модель "сессна" несет на борту 88 американских галлонов (или 333 литра) топлива. В оптимальных условиях этого хватит почти на 1500 миль (2414 километров) перелета. Топливо у Вас закончится приблизительно через 5 с половиной часов.

В Имитаторе не предусмотрено промежуточных аэропортов за пределами обозначенных районов и Вы не сможете пересечь Соединенные Штаты, так как у Вас не будет возможности дозаправиться (если только Вы не загрузили диски с дополнительными сценариями).

Однако Вы сможете переместиться из одного района в другой четырьмя путями: 1) непосредственно выбрав из списка нужный аэропорт, 2) введя координаты назначения, 3) изменяя положение самолета или 4) изменив скорость имитации.

*Кстати, у Вас никогда не кончится топливо, если Вы выберите пункт Sim/Realism And Reliability (Реализм и Достоверность) и выключите опцию Engine Stops When Out Of Fuel (Остановить двигатель, когда закончится топливо).*

***ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ДРУГОЙ АЭРОПОРТ***

Вы можете переместиться в любой аэропорт Имитатора, используя команду World/Airports (Аэропорты). Когда Вы выбираете какой-либо аэропорт, Вы незамедлительно перемещаетесь в новое положение. Рекомендуется перемещаться из одного аэропорта в другой только тогда, когда Вы находитесь на земле. Если Вы попытаетесь переключиться в полете, то можете сразу же попасть в аварию из-за разности уровней земной поверхности или налетев на какое-нибудь здание.

*Имейте в виду, что этой командой можно пользоваться, только если Вы используете ландшафт из версии 5.0 Имитатора, а не из версии 4.0*

***ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ АЭРОПОРТ...***

1. Выберите пункт World/Airports (Аэропорты).

Появится соответствующее диалоговое окно.

2. Выберите из списка район, в котором находится желаемый аэродром.

Например, выберите Seattle (Сиэтл), чтобы увидеть список аэропортов этого района.

3. Выберите аэропорт из списка.

Например, Everett--Paine Field--Runway 16R (Ивретт--Пэйн Филд--Полоса 16R).

4. Теперь нажмите кнопку <OK> ... и Вы перенесетесь на ВПП выбранного аэропорта.

*УСТАНОВКА КООРДИНАТ*

Самый быстрый путь переместиться из одного места в другое, особенно, если Вам известны точные координаты пункта назначения, - это ввести координаты вручную. Например, если Вы хотите взлететь с аэродрома Seattle-Tacoma и совершить перелет на аэродром Snohomish Country (Пэйн Филд) в городке Ивретт, штат Вашингтон, то Вы можете ввести координаты городка Ивретт вручную. Координаты и эшелоны (высоты над уровнем моря) для всех аэродромов Имитатора даны в Приложении.

*ЧТОБЫ УСТАНОВИТЬ КООРДИНАТЫ ВРУЧНУЮ...*

1. Выберите пункт World/Set Exact Location (Установить координаты).

Появится соответствующее диалоговое окно.

2. Под заголовком Set Location Of (Установить координаты чего?) укажите Aircraft (Самолет) или Control Tower (Контрольно-диспетчерский пункт, КДП).

3. Выберите Set Location With Latitude/Longitude (Установка координат через широту/долготу), если Вы пользуетесь ландшафтом версии 5.0.

- или -

Выберите Set Location With X/Y Coordinates (Установить координаты через значения X/Y), если Вы используете ландшафт версии 4.0.

Дело в том, что Имитатор версии 5.0 использует реальные геоцентрические координаты (широту и долготу), тогда как в версии 4.0 использовалась координатная система X/Y (или Восток/Север). Когда Вы устанавливаете координаты вручную, Имитатор сам определяет тип координатной системы в зависимости от версии используемого ландшафта.

4. В соответствующих полях введите нужные координаты и эшелон аэропорта.

Например, чтобы поместить Ваш самолет на ВПП аэропорта Пэйн Филд в г. Ивретт, выберите систему координат "широта/долгота" и введите N047 54 в поле North/South Latitude (Северная/Южная широта), W122 17 - в поле East/West Longitude (Восточная/Западная долгота), а 606 - в поле Altitude (Ft) (Эшелон в футах).

5. В поле Heading (Азимут) укажите нужное направление в градусах.

Например, если Вы хотите использовать полосу 34, введите 340.00.

6. Нажмите кнопку Set Tower View (From Aircraft Location) (Установить вид с КДП в позицию самолета), если Вы хотите наблюдать за своим самолетом со стороны, даже если Ваш самолет находится достаточно далеко от КДП аэродрома.

Вы также можете создать вид с КДП вручную, переместив самолет по карте в нужную позицию и затем выбрав Control Tower (Контрольно-диспетчерский пункт, КДП) в поле Set Location Of (Установить координаты чего?) или непосредственно введя координаты и эшелон вручную.

7. Нажмите кнопку <OK>.

Но если Вы хотите отменить все изменения и восстановить оригинальные значения, то нажмите кнопку <Cancel>.

*ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ВРАЩЕНИЕ*

Перемещение позволяет Вам двигаться из одной точки в другую с любой скоростью. Возможны два типа перемещения. Первый подразумевает изменение продольного наклона, крена или направления полета самолета без изменения его координат, например, если Вы захотите развернуть самолет на 180 градусов. Второй тип заключается в изменении координат самолета или его эшелона, например, Вы перемещаетесь через всю страну или просто на другой конец полосы.

Вообще под "перемещением" понимают любое изменение координат или ориентации самолета, а именно: Pitch (Изменение продольного наклона), Bank (Изменение бокового крена), Heading (Изменение азимута движения) и Movement (Изменение координат и эшелона).

Для перемещения Вы должны воспользоваться командой World/Slew (Перемещение, Вращение).

*Вы также можете воспользоваться клавишей <Y> для перехода в режим перемещения и выхода из него.*

*ЧТОБЫ ИЗМЕНИТЬ ПОЛОЖЕНИЕ САМОЛЕТА...*

1. Выберите команду World/Slew (Перемещение, Вращение).

В верхнем левом углу окна появятся координаты Вашего текущего положения, а на статус-индикаторе появится слово "Slew".

2. Для перемещения самолета Вы можете воспользоваться клавиатурой, мышью или джойстиком.

3. Выполните команду World/Slew снова (или нажмите клавишу <Y>) для выхода из режима перемещения.

Если Вы стояли на земле в момент перехода в режим перемещения, а затем подняли самолет над поверхностью землю, то после выхода из режима перемещения Вы начнете падать на землю, подобно камню. Но, набрав достаточную скорость, Вы, может быть, сумеете выйти из пике.

Если Вы используете клавиатуру, то можете полностью управлять положением самолета. Для этого используйте следующие клавиши:

**Эшелон (высота)**

<Q> - вверх
<A> - вниз
<F1> - быстро вверх
<F2> и <F3> - стоп
<F4> - быстро вниз

**Перемещение (на правой части клавиатуры)**

| | | |
|---|---|---|
| | <8> - вперед | |
| <4> - влево | <5> - стоп | <6> - вправо |
| | <2> - назад | |

**Продольный наклон (на основной клавиатуре)**

<9> - нос вверх
<0> - нос вниз
<F5> - нос вверх быстро
<F6> и <F7> - стоп
<F8> - нос вниз быстро

**Боковой крен (на правой части клавиатуры)**

<7> - наклон влево
<5> - стоп
<9> - наклон вправо

**Поворот вокруг вертикальной оси (на правой части клавиатуры)**

<1> - поворот влево
<5> - стоп
<2> - поворот вправо

Если Вы используете мышь или джойстик, то можете управлять только перемещением самолета, но не его ориентацией.

**Мышь и джойстик**

Вперед - движение вперед
Назад - движение назад
Влево - движение влево
Вправо - движение вправо
Левая кнопка мыши или вторая кнопка джойстика - стоп

### *ИЗМЕНЕНИЕ СКОРОСТИ ИМИТАЦИИ*

Вы можете изменить скорость имитации, но помните, что при этом Вы измените не только скорость движения самолета, но и скорость течения времени в окружающем Вас мире Имитатора, например, изменится скорость наземного и воздушного движения, а также облаков.

***ЧТОБЫ ИЗМЕНИТЬ СКОРОСТЬ ИМИТАЦИИ ПРИ ПОМОЩИ ПРИБОРНОЙ ПАНЕЛИ...***

Щелкните мышью слева от цифр датчика скорости имитации (RATE), чтобы снизить скорость, или справа, чтобы увеличить скорость.

Нормальная скорость имитации - 1.0.

***ЧТОБЫ ИЗМЕНИТЬ СКОРОСТЬ ИМИТАЦИИ ПРИ ПОМОЩИ МЕНЮ...***

1. Выберите пункт Sim/Simulation Speed (Скорость имитации).
Появится соответствующее диалоговое окно.
2. Введите в поле Simulation Rate необходимое значение.
3. Чтобы вернуться в Имитатор, нажмите кнопку <OK>.

## ЧАСТЬ 10 ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА

Когда Вы запускаете Имитатор, то оказываетесь в условиях, близких к идеальным. Однако овладение техникой полета в плохую погоду, при тяжелом слое облаков и сильном ветре или, скажем, отработка посадки в кромешной ночи приносит несравненно больше пользы, нежели просто прогулка под ясным солнышком. В Имитаторе Вы можете попробовать свои силы в любых мыслимых климатических условиях: в жаркий солнечный летний день или безоблачной зимней ночью, когда небо сплошь усыпано звездами, ветреным осенним вечером или в весеннюю грозу. Настоящий пилот должен уметь летать в любых условиях.

В этом разделе Вы узнаете, как изменять окружающую Вас обстановку- время, сезон, погоду и прочее, а также, как создавать районы с разной погодой, что даст Вам возможность, например, взлететь под чистым небом, пролететь через шторм и затем приземлиться при высоких облаках. Все возможности, описанные в этом разделе, доступны в меню World (Мир).

*ИЗМЕНЕНИЕ ВРЕМЕНИ СУТОК И ВРЕМЕНИ ГОДА*

Имитатор автоматически приводит условия полета в соответствие со временем суток, выставленном в системных часах Вашего компьютера. Если Вы выберете пункт Options/Preferences (Параметры) и под заголовком Time At Startup (Время при старте Имитатора) установите Use System Time (Использовать системное время), то наступление сумерек, полудня или ночи будет основано на широте и долготе местонахождения Вашего самолета и положении Земли относительно Солнца соответственно времени и дате, выставленным в Вашем компьютере. Например, в середине зимы в высоких широтах Вы можете попасть в полярную ночь. А тени на земной поверхности всегда будут точно отражать положение солнца в небе во всех широтах и в любое время.

Вы всегда сможете вручную выставить желаемое время в Имитаторе. Например, даже если сейчас девять часов утра и Ваше окно покрыто инеем, Вы сможете совершить полет лунной летней ночью. Попробуйте - и Вы создадите свою собственную реальность!

*ЧТОБЫ ИЗМЕНИТЬ ВРЕМЯ И СЕЗОН...*

1. Выберите пункт World/Set Time And Season (Установить время суток и сезон).
Появится соответствующее диалоговое окно.

2. В поле Set Season (Установить сезон) выберите Winter (Зима), Spring (Весна), Summer (Лето) или Autumn (Осень).

3. В поле Set Time Of Day (Установить время дня) выберите Dawn (Рассвет), Day (Полдень), Dusk (Сумерки) или Night (Ночь), а затем нажмите кнопку <OK>.

- или -

Выберите опцию Set Exact Time (Установить точное время) и введите нужное время.

Выберите опцию Reset Seconds To Zero (Сбросить секунды), чтобы обнулить значение секунд.

4. Нажмите кнопку <OK>.

*ЧТОБЫ ИЗМЕНИТЬ ВРЕМЯ ПРИ ПОМОЩИ ПРИБОРНОЙ ПАНЕЛИ...*

1. Щелкните мышью на часах (TIME) слева от цифр часов или минут, чтобы уменьшить значение, или справа, чтобы увеличить.

2. Щелкните мышью на цифрах секунд, чтобы обнулить значение секунд.

*СОЗДАНИЕ КЛИМАТИЧЕСКИХ РАЙОНОВ*

Для создания областей с разными погодными условиями Вы будете использовать команду Weather (Погода). Например, Вы можете использовать погодную область Global (Все в целом), которая изначально имеется в Имитаторе, а также добавлять свои районы с нужными Вам погодными условиями.

Эта процедура достаточно проста. Для начала Вы можете поручить ее Имитатору и он сам выберет погоду для Вашего района (или районов) случайным образом. Для этого Вы должны указать опцию Automatic Weather Generation (Автоматическая генерация погоды) в диалоговом окне Add Weather Area (Добавить погодную область). Или, если Вы достаточно хорошо разбираетесь в метеорологических аспектах полета, Вы можете самостоятельно установить барометрическое давление и, например, слои облаков, ветра и температуры.

*ЧТОБЫ ДОБАВИТЬ КЛИМАТИЧЕСКИЙ РАЙОН...*

1. Выберите пункт World/Weather (Погода)
Появится соответствующее диалоговое окно. Заметьте, что в поле Weather Area (Область погоды) пока есть только Global (Весь мир в целом). Имитатор предлагает эту область при старте программы. Эта область охватывает весь мир.

2. Нажмите кнопку Add Area (Добавить область).
Появится соответствующее диалоговое окно.

3. В поле Area Name (Название области) введите название новой области.
Например, Coastal Front (Береговой фронт).

4. В полях Latitude (Широта) и Longitude (Долгота) укажите начальные и конечные значения широты и долготы.

Например, если Вы хотите создать фронтальную область, двигающуюся от Тихого океана по направлению к Сиэтлу, укажите в полях следующие значения:

- Beginning Latitude (Начальная широта) N048
- Beginning Longitude (Начальная долгота) E125
- Ending Latitude (Конечная широта) N040
- Ending Longitude (Конечная долгота) E125

5. В поле Width (Ширина) укажите ширину фронта.
Например, 10.

6. В поле Transition (Переходная область) укажите дистанцию между областями.
Например, если Вы хотите за короткое время перелететь из шторма под ясное небо, введите небольшое число, скажем, 5.

7. В поле Course (Курс) укажите (в градусах) направление движения Вашей области.
Например, если Вы хотите, чтобы фронт двигался с запада на восток, введите 090.

8. В поле Speed (Скорость) укажите скорость движения фронта в милях в час.

9. Если Вы хотите, чтобы Имитатор сам выбрал погоду для Вашей области, включите опцию Automatic Weather Generation (Автоматическая генерация погоды), а также включите, по желанию, пункты Clouds (Облака) и Winds (Ветер).

10. Нажмите кнопку <OK>.

Имитатор покажет первоначальное диалоговое окно. Как видите, Ваша область появилась в списке.

11. Нажмите кнопку <OK>, чтобы сохранить изменения и вернуться в Имитатор.

Теперь, когда Вы создали свою собственную область, Вы можете сделать ее более реалистичной, добавив слои облаков, ветра и температур.

***ИЗМЕНЕНИЕ ПОГОДНЫХ УСЛОВИЙ***

Погода, вероятно, самый сложный фактор полета из всех, с которыми сталкивается пилот. При первом старте Имитатора Вы попадаете в условия, близкие к идеальным. Но если в пункте Options/Preferences (Параметры) Вы включите опцию Weather Generation At Startup (Генерация погоды при запуске), то Имитатор каждый раз будет моделировать погоду по собственному усмотрению.

В Имитатор включена достаточно сложная система управления погодой, которая позволяет Вам в полной мере испытать себя как пилота. Раздел меню World/Weather предоставит Вам все необходимое для модификации следующих метеорологических параметров: образований облаков, изменений ветра, слоев температуры и барометрического давления.

***СОЗДАНИЕ ОБЛАЧНЫХ СЛОЕВ***

В Имитаторе высота облачных слоев измеряется в футах над средним уровнем моря (mean sea level, MSL), а не над уровнем поверхности земли (above ground level, AGL). Так что, когда Вы будете устанавливать базовый уровень облаков, имейте в виду, прежде всего, эшелон ВПП. Например, аэропорт Мейгс Филд в Чикаго расположен на высоте 593 футов над уровнем моря, так что базовый уровень облаков следует выбрать не ниже 700 футов. Имитатор покажет Ваш эшелон в верхней части окна, если Вы перейдете в режим "перемещения" нажатием клавиши <Y>.

*Вообще говоря, в мире авиации принято измерять высоту в футах, независимо от того, какая единица измерения принята в той или иной стране.*

Вы можете установить тип облаков, их базовый уровень, верхний уровень, плотность покрова и девиацию. Покров может меняться от чистого до плотного. Девиация используется для придания облакам разной высоты и увеличения реалистичности. Когда Вы указываете какое-либо значение девиации, Имитатор увеличивает верхний уровень облаков и уменьшает базовый уровень на случайное число в диапазоне от нуля до указанной девиации.

Например, если Вы ввели значение базового уровня 3000 футов, верхнего уровня - 4000, а девиацию - 500, то верхний уровень будет где-то между 4000 и 4500 футов, а базовый (нижний) - между 2500 и 3000 футов.

***ЧТОБЫ СОЗДАТЬ ОБЛАЧНЫЕ СЛОИ...***

1. Выберите команду World/Weather (Погода).

Появится соответствующее диалоговое окно.

2. В поле Weather Area (Погодная область) выберите район, в который Вы хотите добавить облака.

Если Вы не добавляли своих областей, то все созданные облачные слои отнесутся к области Global (Весь мир в целом).

3. Нажмите кнопку <Clouds> (Облака).

4. Под заголовком Cloud Layers (Облачные слои) нажмите кнопку <Create> (Создать).

Появится соответствующее диалоговое окно.

5. В поле Type (Тип) укажите Clouds (Облака) или Thunderstorm (Грозовые тучи).

*Кстати, Вы можете создать два слоя облаков и один слой грозовых туч.*

6. В полях Base (Базовый уровень) и Tops (Верхний уровень) введите желаемые значения для создаваемого слоя.

7. В поле Coverage (Покров) укажите плотность покрова облаков.

- Если в поле Type (Тип) Вы указали Clouds (Облака), то плотность покрова может изменяться от чистого до сплошного. Разрозненные и рваные облачные слои задаются дробным числом, которое показывает, какая часть неба покрывается такими облаками.
- Если же Вы указали в качестве типа Thunderstorms (Грозовые облака), то плотность покрова меняется от достаточно разбросанного до плотного.

8. В поле Deviation (Девиация) укажите значение желаемой девиации в футах.

9. Нажмите кнопку <OK>.

Имитатор покажет первоначальное диалоговое окно со списком Ваших облачных слоев.

10. Нажмите кнопку <OK>, чтобы сохранить все изменения и вернуться в Имитатор.

***СОЗДАНИЕ СЛОЕВ ВОЗДУШНЫХ ПОТОКОВ***

Имитатор позволяет Вам смоделировать реальные полетные условия путем создания потоков воздуха на разных уровнях.

Высотный воздушный поток в атмосфере описывается шестью параметрами: типом,

базовым и верхним уровнями, скоростью, направлением и турбулентностью. Базовый и верхний уровни измеряются в футах или метрах над средним уровнем моря, направление измеряется в градусах по отношению с Северному полюсу (географическому, а не магнитному), турбулентность - углом.

Поверхностный ветер характеризуется пятью параметрами: типом, глубиной, скоростью, направлением и турбулентностью. Такой поток располагается у поверхности Земли и поднимается на определенную высоту относительно уровня земной поверхности. Эту высоту Вы и будете указывать в поле Depth (Глубина). Направление поверхностного ветра отсчитывается от магнитного полюса.

***Чтобы создать слой воздушного потока...***

1. Выберите пункт World/Weather (Погода).

Появится соответствующее диалоговое окно.

2. В поле Weather Area (Погодная область) выберите тот район, в котором Вы хотите создать слои ветра.

Если Вы не создавали дополнительных погодных областей, то все изменения отразятся на области Global (Весь мир в целом).

3. Нажмите кнопку Winds (Воздушные потоки).

4. Под заголовком Wind Layers (Слои ветра) нажмите кнопку <Create> (Создать).

Имитатор покажет соответствующее диалоговое окно.

5. Выберите Wind Aloft (Высотный ветер) или Surface Wind (Поверхностный ветер), в зависимости от того, какой тип слоя Вы хотите создать.

*Кстати, Вы можете создать всего три высотных слоя и один поверхностный.*

Для высотного ветра необходимо указать базовый и верхний уровни относительно среднего уровня моря, а также направление относительно географического Северного полюса. Для поверхностного ветра надо ввести значение глубины (Depth) - высоты потока над земной поверхностью, а также направления ветра относительно магнитного полюса.

6. В поле Type (Тип) укажите, какой вид ветра Вам нужен - постоянный или порывистый.

7. В полях Base (Базовый уровень) и Tops (Верхний уровень) укажите желаемые значения.

8. В поле Speed (Скорость) укажите желаемую скорость воздушного потока.

9. В поле Direction (Направление) укажите нужное направление потока.

Например, если Вы хотите, чтобы ветер Ваш дул с юга на север, введите 180; если же с севера на юг - то 000.

10. При желании передвиньте ползунок турбулентности до нужного значения.

Турбулентность задает нерегулярность воздушного потока, например, его произвольный подъем и спуск.

11. Нажмите кнопку <OK>.

Имитатор покажет первоначальное диалоговое окно и в списке воздушных слоев Вы увидите только что созданный Вами слой.

12. Нажмите клавишу <OK>, чтобы вернуться в Имитатор.

### *Создание температурных слоев*

Важный фактор стабильности воздуха - его температура. Нагрев участков земной поверхности приводит к изменениям температуры воздушных масс и их плотности. В Имитаторе Вы сможете создавать температурные слои и изучать с их помощью стабильность своего самолета при различной температуре воздуха.

***Чтобы создать температурные слои...***

1. Выберите команду World/Weather (Погода).

Появится соответствующее диалоговое окно.

2. Из списка Weather Area (Погодная область) выберите ту область, в которой хотите создать температурный слой.

Если Вы не создали до этого не одной области, то все изменения отразятся на области Global (Весь мир в целом).

3. Нажмите кнопку <Temp> (Температура).

4. Под заголовком Temperature Layers (Температурные слои) нажмите кнопку <Create> (Создать).

Имитатор покажет соответствующее диалоговое окно.

5. В поле Temperature Altitude (Высота уровня температуры) укажите нужную высоту температурного слоя.

6. В поле Daytime Temperature (Дневная температура) укажите желаемую температуру.

7. Нажмите кнопку <OK>.

Имитатор вернется к первоначальному окну и вновь созданный температурный слой появится в соответствующем списке.

8. Чтобы сделать тепловые условия более близкими к реальным, включите опцию Day/Night (День/Ночь) и в поле Variation Range (Диапазон изменения) введите нужный диапазон изменения температуры.

9. Нажмите кнопку <OK>, чтобы сохранить изменения и вернуться в Имитатор.

*Кстати, Вы можете оценить температуру в разных слоях в динамике, перейдя в режим "перемещения" (для этого нажмите клавишу <Y>) и изменяя эшелон самолета. Температура за бортом будет отражаться на термометре, установленном на приборной панели.*

### *ИЗМЕНЕНИЕ БАРОМЕТРИЧЕСКОГО ДАВЛЕНИЯ*

Разные погодные условия в соседних областях приводят и к изменениям атмосферного давления. Изменение давления служит причиной возникновения потоков воздушных масс. Барометрическое давление измеряется в дюймах ртутного столба или в миллибарах на уровне моря. Один дюйм равен приблизительно 34 миллибарам. Нормальное атмосферное давление на уровне моря (29.92), переведенное в миллибары, составляет 1013.2 миллибар.

#### *ЧТОБЫ ИЗМЕНИТЬ БАРОМЕТРИЧЕСКОЕ ДАВЛЕНИЕ...*

1. Выберите пункт World/Weather (Погода).

Появится соответствующее диалоговое окно.

2. Из списка Weather Area (Погодная область) выберите ту область, в которой хотите изменить барометрическое давление.

Если Вы не создали до этого ни одной области, то все изменения отразятся на области Global (Весь мир в целом).

3. Нажмите кнопку <Baro> (Давление).

4. В поле Barometric Pressure (Барометрическое давление) укажите нужное давление в дюймах ртутного столба или в миллибарах.

5. Включите опцию Drift (Нестабильность), если хотите, чтобы Имитатор случайным образом немного изменял давление.

6. Нажмите кнопку <OK>, чтобы сохранить изменения и вернуться в Имитатор.

### *КОПИРОВАНИЕ КЛИМАТИЧЕСКОЙ ОБЛАСТИ ИЛИ КАТЕГОРИИ*

Теперь, когда Вы знаете, как добавить свою погодную область, а также, как изменять в этих областях погодные условия, Вы можете с легкостью настраивать погоду в тех районах, через которые планируете лететь. Все, что Вам нужно сделать, – это скопировать любую из областей под новым именем и внести необходимые изменения.

#### *ЧТОБЫ СКОПИРОВАТЬ КЛИМАТИЧЕСКУЮ ОБЛАСТЬ...*

1. Выберите пункт World/Weather (Погода).

Появится соответствующее диалоговое окно.

2. В поле Weather Area (Погодная область) выберите копируемый район.

3. Нажмите кнопку <Copy Area> (Копировать район).

Появится соответствующее диалоговое окно.

4. Убедитесь, что в поле Copy From появится выбранный Вами район.

5. В поле Copy To (Копировать куда?) укажите область назначения.

6. Нажмите кнопку <OK>.

Имитатор скопирует все компоненты выбранной области в новую область и вернется к первоначальному диалоговому окну.

7. Нажмите кнопку <OK> снова, чтобы сохранить произведенные изменения и вернуться в Имитатор.

Вы можете также копировать отдельные категории климатической области. Например, Вы можете скопировать слои воздушных потоков из сухого ветреного района в область, насыщенную облаками, но безветренную.

#### *ЧТОБЫ СКОПИРОВАТЬ ОТДЕЛЬНУЮ КАТЕГОРИЮ КЛИМАТИЧЕСКОЙ ОБЛАСТИ...*

1. Выберите пункт World/Weather (Погода).

Появится соответствующее диалоговое окно.

2. Убедитесь в том, что нужная Вам категория присутствует в списке.

Например, если Вы хотите скопировать слой ветра, сначала нажмите кнопку <Winds> (Ветер).

3. Нажмите кнопку <Copy Category> (Скопировать категорию).

Имитатор покажет соответствующее диалоговое окно.

4. Убедитесь, что в поле Copy Form (Копировать, откуда?) есть нужная Вам область.

5. В поле Copy To (Копировать куда?) выберите область назначения.

6. Нажмите кнопку <OK>.

Имитатор скопирует все параметры выбранной категории в область назначения и вернется к первоначальному диалоговому окну.

7. Нажмите снова кнопку <OK>, чтобы сохранить изменения и вернуться в Имитатор.

Теперь, когда Вы научились управлять погодой, попробуйте создать собственные климатические области и совершить перелет через них!

## ПРИЛОЖЕНИЕ: КООРДИНАТЫ АЭРОПОРТОВ И РАДИОЧАСТОТЫ ПОСАДОЧНЫХ СИСТЕМ

Это Приложение поделено на семь частей, по одной на каждый из районов, имеющихся в Имитаторе: Чикаго, Лос-Анджелес, Мюнхен, Нью-Йорк, Париж, Сан-Франциско и Сиэтл. Здесь перечислена информация обо всех аэропортах, которые включены в ландшафт, постав-

ляемый с версией 5.0. Для каждого аэропорта указаны геоцентрические координаты, эшелон (высота над средним уровнем моря в футах), возможность дозаправки и ремонта самолетов и радиочастота наземной посадочной системы для каждой полосы (если таковая система имеется).

*Имейте в виду, что установка перечисленных координат перенесет Вас в указанный аэропорт, но при этом необязательно на начало ВПП.*

***Чикаго***

| Город | Аэропорт | Сев. широта | Зап. долгота | Эшелон | Ремонт | ILS-частоты |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Bloomington/Normal | Bloomington/Normal | 40°29' | 88°55' | 875 | | 32L/109.1 |
| Champaign Urbana | Champaign-Urbana/Univercity of Illinois, Willard | 40°02' | 88°17' | 754 | * | 32R/110.7 |
| Chicago/Aurora | Chicago/Aurora Municipal | 41°46' | 88°28' | 707 | | |
| Chicago | Chicago/Lansing Municipal | 41°32' | 87°32' | 616 | | |
| Chicago | Chicago/Merill C. Meigs | 41°52' | 87°36' | 593 | * | |
| Chicago | Chicago-Midway | 41°47' | 87°45' | 619 | * | |
| Chicago | Chicago-O'Hare | 41°59' | 87°54' | 667 | * | 4L/111.3<br>4R/110.1<br>9L/110.5<br>9R/111.1<br>14L/110.9<br>14R/109.7<br>22L/110.1<br>22R/111.3<br>27L/111.1<br>27R110.5<br>32L/109.1<br>32R/110.7 |
| Chicago | Schamburg Air Park | 41°56' | 88°06' | 797 | | |
| Chicago/Romeoville | Chicago/Lewis Univercity | 41°36' | 88°05' | 668 | | |
| Danville | Danville/Vermillion Co. | 40°12' | 87°36' | 696 | | |
| Dwight | Dwight | 41°08' | 88°26' | 632 | | |
| Frankfort | Frankfort | 41°29' | 87°51' | 778 | | |
| Gibson City | Gibson City Muni. | 40°29' | 88°16' | 758 | | |
| Joilet | Joilet Park District | 41°31' | 88°11' | 581 | | |
| Kankakee | Kankakee/Greater Kankakee | 41°04' | 87°51' | 629 | * | |
| Monee | Monee/Sanger | 41°32' | 87°41' | 790 | | |
| Morris | Morris Municipal | 41°26' | 88°25' | 588 | | |
| New Lenox | NewLenox-Howell | 41°29' | 87°55' | 753 | | |
| Paxtron | Paxtron | 40°27' | 88°08' | 779 | | |
| Plainfield | Plainfield/Clow Intl. | 41°42' | 88°08' | 670 | | |
| Urbana | Urbana/Frasca Field | 40°39' | 88°12' | 735 | | |
| West Chicago | Chicago/DuPage | 41°54' | 88°15' | 758 | | |

***Лос-Анджелес***

| Город | Аэропорт | Сев. широта | Зап. долгота | Эшелон | Ремонт | ILS-частоты |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Avalon | Catalina (PVT) | 33°24' | 118°25' | 1602 | * | |
| Carlsbad | McClennan-Palomar | 33°08' | 117°17' | 328 | | |
| Chino | Chino | 33°58' | 117°38' | 650 | | |
| Compton | Compton | 33°53' | 118°15' | 97 | | |
| Corona | Corona Municipal | 33°54' | 117°36' | 533 | | |
| El Monte | El Monte | 34°05' | 118°02' | 296 | | |
| Fallbrook | Fallbrook | 33°21' | 117°15' | 708 | | |
| Hawthorne | Hawthorne Municipal | 33°55' | 118°20' | 63 | | |
| La Verne | Brackett Field | 34°05' | 117°47' | 1011 | | |
| Las Angeles | Los Angeles Intl. | 33°57' | 118°24' | 126 | * | |
| Oceanside | Oceanside Municipal | 33°13' | 117°21' | 28 | | |
| Ontario | Ontario Intl. | 34°03' | 117°36' | 943 | | |
| Riverside | Riverside Municipal | 33°57' | 117°27' | 816 | | |
| San Diego | San Diego Intl.-Lindbergh Field | 32°44' | 117°11' | 15 | * | |
| Santa Ana | John Wayne Airport/Orange Co | 33°41' | 117°52' | 54 | * | |

| Город | Аэропорт | Сев. широта | Зап. долгота | Эшелон | Ремонт | ILS-частоты |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Santa Monica | Santa Monica Municipal | 34°01' | 118°27' | 175 | * | |
| Torrance | Zamperini Field | 33°48' | 118°20' | 101 | | |
| Van Nuys | Van Nuys | 34°13' | 118°29' | 799 | * | 16R/111.3 |

***Мюнхен***

| Город | Аэропорт | Сев. широта | Вост. долгота | Эшелон | Ремонт | ILS-частоты |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Aalen-Heidenheim | Elchingen | 48°47' | 10°16' | 1916 | | |
| Arnbruck | Arnbruck | 49°08' | 12°59' | 1716 | | |
| Augsburg | Augsburg | 48°26' | 10°56' | 1515 | * | |
| Deggendorf | Deggendorf | 48°50' | 12°53' | 1030 | | |
| Donauwoerth-Genderkingen | Donauwoerth-Genderkingen | 48°42' | 10°51' | 1312 | | |
| Eggenfelden | Eggenfelden | 48°24' | 12°44' | 1342 | | |
| Fuerstenzell | Fuerstenzell | 48°31' | 13°21' | 1345 | | |
| Giengen/Brenz | Giengen/Brenz | 48°38' | 10°13' | 1695 | | |
| Gunzenhausen | Reutberg | 49°07' | 10°47' | 1591 | | |
| Innsbruck, Austria | Innsbruck | 47°16' | 11°21' | 1906 | * | |
| Jesenwang | Jesenwang | 48°11' | 11°08' | 1861 | * | |
| Landshut | Landshut | 48°31' | 12°02' | 1312 | | |
| Leutkirch | Unterzeil | 47°52' | 10°01' | 2099 | | |
| Mindelheim | Mattsies | 48°07' | 10°32' | 1857 | | |
| Muehldorf | Muehldorf | 48°17' | 12°30' | 1325 | | |
| Munich | Munich | 48°21' | 11°47' | 1486 | * | 08L/110.3 |
| Noerdlingen | Noerdlingen | 48°52' | 10°30' | 1384 | | 08R/110.9 |
| Oberpfaffenhofen | Oberpfaffenhofen | 48°05' | 11°17' | 1947 | | 26L/108.3 |
| Regensburg | Oberhub | 49°09' | 12°05' | 1298 | | 26R/108.7 |
| Salzburg, Austria | Salzburg | 47°48' | 13°00' | 1411 | | |
| Schaerding, Austria | Schaerding-Suben | 48°24' | 13°27' | 1070 | | |
| St. Johann, Austria | St. Johann | 47°31' | 12°27' | 2198 | | |
| Straubing | Wallmuehle | 48°54' | 12°31' | 1046 | | |
| Vilshofen | Vilshofen | 48°38' | 13°12' | 991 | | |
| Vortareuth | Vortareuth | 47°57' | 12°12' | 1535 | | |
| Zell Am See, Austria | Zell Am See | 47°18' | 12°47' | 2470 | | |

***Нью-Йорк***

| Город | Аэропорт | Сев. широта | Зап. долгота | Эшелон | Ремонт | ILS-частоты |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Block Island | Block Island State | 41°10' | 71°35' | 109 | * | |
| Boston | Boston/General Edward Lawrence Logan Intl. | 42°22' | 71°00' | 20 | * | |
| Bridgeport | Bridgeprt/Igor I. Sikorsky Memorial | 41°10' | 73°08' | 10 | * | |
| Chester | Chester | 41°32' | 72°30' | 416 | | |
| Danbury | Danbury Municipal | 41°22' | 73°29' | 457 | | |
| Danielson | Danielson | 41°49' | 71°54' | 238 | | |
| Farmingdale | Farmingdale/ Republic | 40°44' | 73°25' | 81 | | |
| Hartford | Hartford-Brainard | 41°44' | 72°39' | 19 | | |
| Islip | Islip/Long Island Mac Arthur | 40°48' | 73°06' | 99 | | |
| Martha's Vineyard | Martha's Vineyard | 41°24' | 70°37' | 68 | * | 24/108.7 |
| Meriden | Meriden Markham Municipal | 41°31' | 72°50' | 103 | | |
| New Haven | New Haven/Tweed-New Haven | 41°16' | 72°53' | 14 | | |
| New York | New York/John F. Kennedy Int. | 40°38' | 73°46' | 13 | * | |
| New York | New York/LaGuardia | 40°47' | 73°52' | 22 | | |
| Oxford | Oxford/Waterbury-Oxford | 41°29' | 73°08' | 727 | | |
| Southbridge | Southbridge Municipal | 42°06' | 72°02' | 697 | | |
| White Plains | White Plains/Westchester Co. | 41°04' | 73°43' | 439 | | |
| Willimantic | Willimantic/Windham | 41°45' | 72°11' | 247 | | |
| Windsor Locks | Windsor Locks/Bradley Intl. | 41°56' | 72°41' | 174 | | |

***ПАРИЖ***

| Город | Аэропорт | Сев. широта | Вост. долгота | Эшелон | Ремонт | ILS-частоты |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Amiens | Glisy | 49°52' | 02°23' | 197 | | |
| Beauvais | Tille | 49°27' | 02°07' | 358 | | |
| Cambrai | Niergnies | 50°09' | 03°16' | 312 | | |
| Chateaudun | Chateaudun | 48°04' | 01°23' | 433 | | |
| Deauville | St. Gatien | 49°22' | 00°10' | 479 | | |
| Joigny | Joigny | 47°60' | 03°24' | 728 | | |
| Le Havre | Octeville | 49°32' | 00°05' | 312 | * | |
| Le Mans | Arnage | 47°57' | 00°12' | 194 | | |
| Paris | Charles-de-Gaulle | 49°01' | 02°33' | 387 | * | 09/110.1<br>10/108.7<br>27/110.7<br>28/109.1 |
| Paris | Le Bourget | 48°59' | 02°27' | 217 | * | |
| Paris | Orly | 48°44' | 02°23' | 292 | * | 02L/110.3<br>07/108.5<br>25/110.9<br>26/109.5 |
| Peronne-St. Quentin | Peronne- St. Quentin | 49°52' | 03°02' | 292 | | |
| Persan-Beaumont | Persan- Beaumont | 49°10' | 02°19' | 148 | | |
| Pontoise | Cormeilles-en- Vexin | 49°06' | 02°03' | 325 | | |
| Reims | Prunay | 49°13' | 04°09' | 312 | | |
| Rouen | Boos | 49°24' | 01°11' | 512 | | |
| St Andre de l'Eure | Toussus-le-Noble | 48°54' | 01°15' | 489 | | |
| Toussus-le-Noble | Toussus-le-Noble | 48°45' | 02°07' | 538 | | |
| Troyes | Barberey | 48°19' | 04°01' | 394 | | |

***САН-ФРАНЦИСКО***

| Город | Аэропорт | Сев. широта | Зап. долгота | Эшелон | Ремонт | ILS-частоты |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Chico | Chico Municipal | 39°48' | 121°51' | 238 | | |
| Colombia | Colombia | 38°02' | 120°25' | 2118 | | |
| Concord | Buchanan Fld | 37°59' | 122°03' | 23 | | |
| Crows Landing | NALF Crows Landing | 37°25' | 121°06' | 166 | | |
| Fresno | Chandler Downtown | 36°44' | 119°49' | 278 | | |
| Fresno | Fresno Air Terminal | 36°47' | 119°43' | 333 | | |
| Garberville | Garberville | 40°05' | 123°49' | 546 | | |
| Half Moon Bay | Half Moon Bay | 37°31' | 122°30' | 67 | | |
| Hayward | Hayward Air Terminal | 37°40' | 122°07' | 47 | | |
| Little River | Mendocino Co. | 39°15' | 123°45' | 572 | | |
| Livermore | Livermore Municipal | 37°42' | 121°49' | 397 | | |
| Lodi | Kingdon | 38°06' | 121°22' | 15 | | |
| Lodi | Lodi | 38°12' | 121°16' | 58 | | |
| Marysville | Yuba Co. | 39°06' | 121°34' | 62 | | |
| Merced | Merced Municipal- Macready Fld. | 37°17' | 120°31' | 153 | | |
| Minden | Douglas Co. | 39°00' | 119°45' | 4718 | | |
| Modesto | Modesto City | 37°38' | 120°57' | 97 | | |
| Monterey | Monterey Peninsula | 36°35' | 121°51' | 254 | | |
| Mountain View | NAS Moffet | 37°19' | 122°09' | 34 | | |
| Novato | Hamilton | 38°04' | 122°31' | 3 | | |
| Oakland | Metro Oakland Intl. | 37°43' | 122°13' | 6 | * | 11/111.9<br>27R/109.9<br>29/108.7 |
| Oakland | NAS Alameda | 3747 | 12219 | | | |
| Oroville | Oroville Municipal | 3929 | 12137 | 190 | | |
| Palo Alto | Palo Alto | 3728 | 12207 | 5 | | |
| Placerville | Placerville | 3843 | 12045 | 2583 | | |
| Red Bluff | Red Bluff Municipal | 4009 | 12215 | 349 | | |

| Город | Аэропорт | Сев. широта | Зап. долгота | Эшелон | Ремонт | ILS-частоты |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Reno | Reno Cannon Intl. | 3930 | 11946 | 4412 | | |
| Reno | Reno/Stead | 3940 | 11952 | 5046 | | |
| Sacramento | Sacramento Metro | 3842 | 12135 | 24 | | |
| Sacramento | Sacramento Exec. | 3831 | 12130 | 21 | | |
| Salinas | Salinas Municipal | 3640 | 12136 | 84 | | |
| San Carlos | San Carlos | 3731 | 12215 | 2 | | |
| San Francisco | San Francisco Intl. | 3737 | 12222 | 11 | * | |
| San Jose | Reid-Hillview | 3720 | 12149 | 133 | | |
| San Jose | San Jose Intl. | 3722 | 12156 | 56 | | |
| Santa Rosa | Santa Rosa/Sonoma Co. | 3831 | 12249 | 125 | | |
| South Lake Tahoe | South Lake Tahoe/Lake Tahoe | 3854 | 12000 | 6264 | | |
| Stockton | Stockton Metro | 3754 | 12114 | 30 | | |
| Truckee | Truckee-Tahoe | 3919 | 12008 | 5900 | | |
| Visalia | Visalia Municipal | 3619 | 11924 | 252 | | |
| Watsonville | Watsonville Municipal | 3656 | 12147 | 160 | | |
| Willows | Willows-Glenn Co. | 3931 | 12213 | 139 | | |

*Сиэтл*

| Город | Аэропорт | Сев. широта | Зап. долгота | Эшелон | Ремонт | ILS-частоты |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Alterwood Manor | Martha Lake | 4752 | 12214 | 500 | | |
| Arlington | Arlington Municipal | 4810 | 12209 | 137 | | |
| Auburn | Auburn Municipal | 4720 | 12214 | 57 | | |
| Bremerton | Brementon National | 4730 | 12246 | 439 | | |
| Everett | Everett/Snohomish Co. (Paine Fld) | 4754 | 12217 | 606 | * | 16/109.3 |
| Monroe | First Air Field | 4752 | 12200 | 50 | | |
| Olympia | Olympia | 4658 | 12254 | 206 | * | |
| Puyallup | Pierce Co.-Thun Field | 4706 | 12217 | 530 | | |
| Port Angeles | William R. Fairchild Intl. | 4807 | 12330 | 288 | * | |
| Port Orchard | Port Orchard | 4727 | 12240 | 370 | | |
| Renton | Renton Municipal | 4730 | 12213 | 29 | | |
| Seattle | Seattle/Boeing Fld./King Co. Intl. | 4732 | 12218 | 18 | * | |
| Seattle | Seattle-Tacoma Intl. | 4727 | 12218 | 429 | * | |
| Shelton | Shelton/Sandeson Fld. | 4714 | 12309 | 278 | | |
| Snohomish | Harvey Fld. | 4754 | 12206 | 16 | | |
| Spanaway | Shady Acres | 4704 | 12222 | 445 | | |
| Spanaway | Spanaway | 4705 | 12226 | 373 | | |
| Tacoma | Tacoma Narrows | 4716 | 12235 | 292 | | |

## FULL THROTTLE

Фирма - LucasArts Entertainment Company. Год выпуска - 1994.

**ТРЕБОВАНИЯ К АППАРАТУРЕ:**

- оперативная память - 8 Мб
- процессор - 386 и выше
- место на жестком диске - около 700 Кб, размер каждой запомненной игры - около 80 Кб
- 2-хскоростной CD-ROM
- мышка

**ПРОБЛЕМЫ С ИНСТАЛЛЯЦИЕЙ**

Некоторые достаточно редкие конфигурации могут оказаться не совместимыми с игрой. Внимательно прочтите приведенные ниже рекомендации. Вполне возможно, Вам все-таки удастся поиграть.

В большинстве случаев можно решить проблему с помощью создания загрузочного диска. Для этого запустите программу (с CD), которая называется MAKEBOOT.BAT. Эта программа содержится в каталоге SUPPORT.

После создания загрузочного диска вставьте его в дисковод A: и перегрузите машину. Запустите программу инсталляции. Если опять ничего не выйдет - запустите программу INSTALL.BAT из каталога SUPPORT.

Игра работает в защищенном режиме. Поэтому для нее не очень существенно, какой свободной памятью располагает Ваша машина до 640 Кб. При этом очень желательно отказаться от использования менеджеров памяти типа EMM386 или QEMM. Также желательно не использовать программы кэширования дисков.

**КРАТКИЙ ОБЗОР ИГРЫ**

В FULL THROTTLE Вы руководите Беном, предводителем команды Polecats. Управление в разных частях игры происходит по-разному, Вам придется провести Бена сквозь разные веселые и не очень обстоятельства, найти ключи к решению различных головоломок, помочь ему в преодолении препятствий.

В игре много великолепных находок, но особенно хочется отметить прекрасный оцифрованный звук. И, само собой, музыку и песни. Фирма не снизила свои стандарты и в том, что касается графики и юмора.

**КУРСОР**

При помещении на объект, которым можно манипулировать, он раскалится, а рядом с ним появятся две огненные скобы. Если курсор приобрел форму стрелки - в этом направлении Бен может двигаться. Если Бен сидит на мотоцикле - указующая стрелка имеет желтый цвет. Для передвижения Бена кликните стрелкой. Если Вы спешите, сделайте двойной клик - Бен окажется в указанном месте незамедлительно.

Если курсор раскален - кликните мышкой и задержите клавишу нажатой. На экране возникнет изображение пылающей татуировки (в сопровождении соответствующего звука). Последняя покрыта иконками, символизирующими действия, которые Бен может выполнить с предметом, на который был наведен курсор. Название этого предмета прописано в центральной части татуировки. Бен в состоянии пользоваться глазами, ртом, рукой и ногой. Глагол "пользоваться" подразумевает целый набор действий для разных частей тела в зависимости от сложившейся ситуации. Например, ртом можно и говорить, и втягивать бензин через шланг.

**УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ**

Их совсем мало:

F1 или F5: вход в основное меню. В меню Вы можете установить громкость речи, музыки и спецэффектов, выставить демонстрацию субтитров, а также запомнить или загрузить сохраненную прежде игру.

F11: просмотр концовки игры и кредитов.

Пробел: пауза

**ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ**

Перво-наперво, а надо ли оно Вам? Игра достаточно проста. Просто пробуйте все возможности и Вы будете в состоянии разрешить любую головоломку.

Если трудности все-таки возникнут, то ниже приведено полное решение всех возможных проблем.

**ВВОДНЫЙ МУЛЬТИК**

Голос Бена:

- Каждый раз, вдыхая запах асфальта, я вспоминая Моурин. Этот запах был последним, что я почувствовал перед тем, как потерять сознание, - тяжелый дух асфальта. И первое, что я увидел, придя в себя, - ее лицо. Она сказала, что отремонтирует мой байк бесплатно без каких- либо обязательств с моей стороны. Уже тогда мне следовало бы вспомнить, что в этой жизни не бывает ничего бесплатного.

Да, когда я вспоминаю Моурин, я вспоминаю две вещи - асфальт и неприятности.

**ДИАЛОГ КОРЛИ И РИПБУРГЕРА В АВТОМОБИЛЕ**

- Рипбургер, ты тупее, чем придорожная грязь.

- Мистер Корли, если бы Вы прислушались к моему совету, вникли в мое видение вещей...

- Мне известны твои планы, Рипбургер. Ты ждешь, когда я отдам концы, чтобы завладеть моей фирмой.

- То, что Вы говорите, сэр, ужасно. Я не жду, когда Вы умрете.

- Ты никогда мне не нравился, Рип. Но ты умеешь вести дела и обладаешь инстинктом убийцы, это я уважаю.

- Спасибо, сэр.

- Но эта твоя последняя идея - направиться на встречу с держателями акций в сопровождении банды байкеров... Кого ты собираешься надуть?

- Держателей акций, сэр. Будет полезно, если они увидят Вас в окружении настоящих покупателей нашей продукции.

- Что ты знаешь о наших настоящих покупателях? Ты никогда не ездил на мотоцикле!

- Я бы ездил, но проблемы с внутренним ухом...

- Уши у тебя в порядке, а вот то, что между ними начинает меня по-настоящему беспокоить.

В этот момент ватага байкеров обгоняет машину. Бен не обгоняет - он просто проехал по ее крыше. У Корли загорелись глаза - это именно те парни, с которыми он согласился бы поехать на ежегодное собрание вкладчиков.

Байкеры пьют в баре Kickstand, у них проблема с наличностью. Но Бену кажется, что скоро им подвернется прибыльное дело. К бару подкатывает лимузин. Корли советует Рипбургеру остаться в машине - этот бар из разряда "Только для байкеров". Корли заходит в бар и быстро находит с Беном общий язык. Как-никак, он сам старый байкер, а кроме того, он руководит единственной в мире фирмой, которая все еще выпускает мотоциклы, - "Corley Motors".

Рипбургер вынашивает для этой фирмы другие планы. Пора идти в ногу с веком, пришло время перестроить производство на выпуск микроавтобусов. А старик Корли задержался у него на пути, да и на этом свете вообще. План уже созрел в его голове - нанять байкеров для эскорта, убить старика, а вину свалить на не отличающееся блестящим прошлым сопровождение.

Бену не нравится предложение Рипбургера, еще больше ему не нравится, как тот разговаривает с Корли. Особенно фраза и предсмертном желании. Следует предложение выйти-поговорить. За углом бара Бен получает удар по голове. Его команде сказано, что он дал согласие поработать эскортом, а сам поехал вперед - разведать обстановку на дороге. Все они слышали звук отъехавшего от бара мотоцикла и покупаются на уловку. Вскоре вся команда выруливает на трассу.

**РЯДОМ С БАРОМ Kickstand**

Игра начинается с того, что Бена нигде не видно. Он разозлен и хочет пуститься вдогонку за своей бандой. Для начала нужно помочь ему выбраться из мусорного контейнера. Бен будет бить по контейнеру в том месте, на которое Вы укажете курсором. Укажите им на крайнюю правую крышку.

Выходите из экрана вправо. Садитесь на мотоцикл(нога) - увы, у Вас нет ключей! Войдите в бар, распахнув ногой дверь. Поговорите с барменом, пока Вам это не надоест. После этого примените к бармену руку. После непродолжительной дискуссии Вы получите ключи от мотоцикла. Бармен также сообщит Бену о том, что банду ожидает на дороге засада. Выходите из бара, заведите мотоцикл (рука) и выруливайте на трассу.

Когда Бен едет на своем байке, он думает только о дороге: "Когда я на своем мотоцикле, я несокрушим". В это время Вы можете руководить только направлением движения мотоцикла. Когда курсор проходит через какое-нибудь место, куда Бен может свернуть, Вы увидите большой желтый дорожный знак. Кликните левой клавишей мышки в этот момент - Бен свернет с дороги. Кликните на любом месте экрана - Бен слезет с мотоцикла и пойдет в указанном направлении.

На этой дороге нет ни правил дорожного движения, ни полиции. Только байкеры, которым не терпится доказать, что они "самее" всех на свете.

В этом месте Вас ждет Ваш первый поединок на мотоцикле. Перемещайте мотоцикл вправо и влево с помощью мышки. Выбор оружия производится правой клавишей. Нанесение ударов - левой.

После победы в дорожной драке у мотоцикла Бена отваливается переднее колесо. Скорость была приличной, Бен кубарем летит по дороге.

**РЕМОНТ МОТОЦИКЛА В Melonweed**

Бен приходит в сознание и знакомится с Моурин (Мо). Поговорите с ней, возьмите складную канистру (gas can) и шланг (hose). Также посмотрите на висящую на стене картину. На ней - Мо и ее дядя на фоне фермы. Выходите из мастерской. Оказавшись снаружи, поговорите с репортером Мирандой (Miranda), расскажите ей о засаде на дороге. После того, как Вы отойдете от мастерской, Миранда уедет на машине. Вы опять появитесь на экране и выскажете свое мнение по поводу ее поведения.

Сначала пройдите к трейлеру. Примените руку на двери - Тодд (Todd) поднимется из подвала и приблизится к двери с другой стороны. Пока он разговаривает с Вами через дверь - примените на двери ногу. Войдите в трейлер. Из шкафа (Cabinet) возьмите отмычку (lockpick), а из холодильника - мясо. Пройдите на платформу подъемника (она расположена за дверью, справа у стены) - Вы опуститесь в подвал. Возьмите сварочный аппарат (torch). После этого Вы автоматически вернетесь к Мо.

Выйдите из мастерской и пройдите к заправочной башне (вдалеке справа). Откройте замок отмычкой (lock). Возьмите упавший замок. Войдите в дверь. Приблизьтесь к лестнице и прикоснитесь к ней. Поднимется шум. Быстро спрячьтесь в левом верхнем углу экрана, за высоким цилиндром. Вскоре прилетят полицейские, которые попробуют найти виновника тревоги наверху - в башне. Пока они рыщут наверху, откройте крышку бака на их аппарате. Примените шланг на баке, используя канистру для бензина на шланге. И, наконец, потяните ртом воздух из шланга. Удрав от полиции, Вы вновь возвращаетесь к Мо.

Теперь отправляйтесь на свалку (junkyard). Повесьте замок на воротах свалки (gate). После этого взберитесь по цепи на стену. Пройдите к куче деталей машин, которая расположена под лампой. Уф, неужели я забыл предупредить Вас о собаке? Побалуйтесь немного с песиком. После этого спуститесь вниз к свалке. Пройдите подальше вправо, пока не появится

красная стрелка, указывающая на место, где собачка любит баловаться со своими машинками. Пройдите по стрелке и остановитесь. НЕ ДВИГАЙТЕСЬ! Примените мясо на синей машине, которая находится рядом с Вами. Вернитесь влево. Видите большой кран? Подвигайте по нему курсором, пока он не станет красной стрелкой. Сделайте клик - Вы окажетесь в кабине крана. Передвиньте магнит так, чтобы он оказался над синей машиной. Нажмите на кнопку - включите магнит. С помощью дальнего левого рычага опускайте магнит, пока не захватите машину. Поднимите магнит на максимальную высоту. Выбирайтесь из крана, возвращайтесь к свалке, возьмите "вилку" (forks) из кучи автохлама.

После окончательной беседы с Мо Вы покидаете Melonweed, судя по всему, навсегда. Впрочем, нашлись полицейские, которым не все нравится. Поэтому вернитесь еще раз к заправочной башне и прикоснитесь к лестнице. Полицейские прилетят к месту тревоги. Быстро уходите, забирайтесь на байк и сматывайтесь из города, пока полиция занята расследованием. Вот теперь Вы действительно можете убраться из Melonweed.

Далее следует продолжительная вставка с весьма важными событиями. Бен нагоняет своих байкеров. На вопрос о том, ждут ли их неприятности на дороге, он отвечает, что неприятности уже начались. Бен хочет увидеть Корли. Тот отошел в туалет.

В этот момент Рипбургер покушается на жизнь Корли - бьет его по голове палкой. Этот эпизод снимает из кустов на пленку Миранда. Ее хватают и отбирают у нее фотоаппарат.

Появившийся Бен спугивает убийцу и разговаривает с умирающим Корли. Последний просит Бена разыскать его дочь, Моурин, которой он собирался завещать руководство фирмой. Запомните прозвище, которое дал Corley своей дочери.

В конце концов Вы опять окажетесь в Melonweed у мастерской Мо. Все, что Вам остается, - не поднимаясь в мастерскую, порыться в мусоре (debris). Бен находит обломки фотоаппарата (пленка у Мо). После этого Бен сделает выводы, достойные Шерлока Холмса. Забирайтесь на мотоцикл. Выезжайте из экрана в его верхней левой части (по желтой стрелке). Вы распрощались с Melonweed навсегда (кроме шуток!) и направляетесь к ранчо Mink Ranch.

## БЕН РАЗЫСКИВАЕТСЯ ПОЛИЦИЕЙ ЗА УБИЙСТВО

Однако Ваши друзья-полисмены горят желанием пообщаться с Вами, они перекрыли дороги. Вы вернулись к бару Kickstand. Зайдите за здание, подойдите к Вашему любимому мусорному контейнеру. Загляните в него. В нем обосновался новый житель - Миранда, которая чувствует себя здесь, как дома. Ей нужно, чтобы Вы связались с ее редактором. Для того, чтобы Вы могли пробраться мимо полиции, она презентует Вам фальшивые документы (fake ID). После этого зайдите в бар.

По TV передают новости о том, что банда байкеров обвиняется в убийстве промышленника. Члены банды задержаны, кроме главаря. Объявлен розыск, дороги перекрыты.

Поговорите с водителем грузовика (пока не надоест). После этого дайте ему фальшивые документы. Они выданы на имя следователя федеральной полиции. Он поместит Вас в передней части своего грузовика, а Ваш мотоцикл - в баке с удобрениями. Теперь Вы сможете проехать мимо дорожного поста.

Вы расстанетесь с грузовиком и его водителем у ранчо Mink Ranch. Водитель снял с Вашего байка шланг для подачи бензина и с его помощью исправил свою машину. Вам от этого не легче. Вы клянетесь прикончить того парня при первой же возможности. Зайдите в переднюю дверь ранчо (в нижнем правом углу экрана). Здесь Вы обнаружите спальню Мо. Под подушкой (рука) Вы найдете очень удобную железку (Tire Iron), чтобы ей взломать сундук (trunk). Там Вы найдете шланг, с помощью которого сможете починить Ваш мотоцикл.

Далее следует еще одна продолжительная вставка. После короткой встречи с Мо (и вдыхания оставленной ею пыли) Вы увидите, как водитель грузовика получает на орехи. Впрочем, в этом нет Вашей заслуги. Сами же Вы окажетесь рядом с кучей удобрений и накренившимся трейлером.

## ВСТРЕЧИ ДРУЗЕЙ НА СТАРОЙ ДОРОГЕ К ШАХТЕ

Во-первых, примените железку на колесах трейлера. После этого рукой толкните трейлер. Он должен перевернуться. Удобрение выльется на дорогу. Между делом прихватите немного удобрений (fertilizer). После этого вернитесь на трассу (по направлению к верхней части экрана). Не обращайте внимания на все знаки, указывающие дорогу к шахте (Mine Road). Вы попадете туда позже.

Вам встретятся Нестор и Болус (Nestor и Bolus). Они бросятся Вас преследовать. По-прежнему не обращайте внимания на дорожные указатели, двигайте прямиком к удобрению. Машина Ваших преследователей врежется в скалу. После того, как Adrian Ripburger заберет их прочь, Вы окажетесь рядом с развалинами моста. Вы только что узнали о дальнейших планах Рипбургера: он собирается заманить дочь Корли в западню. Для этого ему пригодится мотоцикл, который она когда-то давно собрала вместе с отцом.

Вернитесь на дорогу, следуйте по ней, пока не увидите красный знак STOP. Кликните мышкой - Вы остановитесь у места катастрофы. Примените железку на заднем крыле автомобиля. Вы достанете из авто деталь, напоминающую пропеллер - hover lift. Пристройте ее к своему мотоциклу.

После этого направляйтесь к старой дороге на шахту. Следуйте по дороге в любом на-

правлении, пока не увидите знак "Mine Road". Первым встретившимся Вам человеком будет Father Torque. В свое время этот человек стоял во главе Вашей банды.

Поболтайте с ним немного. После этого Вы станете встречаться с другими "друзьями" и вести "беседы" другого рода. Управление мотоциклом также возложено на Вас. При этом Вам понадобится следующее оружие:

CHAIN (Цепь) - Вы получите ее у товарища на маленьком мотоцикле, побейте его немного, это не крутой соперник.

CHAINSAW (Бензопила) - Женщину-мохаук (Mohawk woman) невозможно победить с помощью обычного оружия. Кликайте правой клавишей, пока не появится удобрение. После этого приблизьтесь к ней и примените это "оружие".

BOARD (Доска) - Парень, который ею обладает, достаточно серьезный противник. Примените бензопилу, он против нее не устоит.

BOOSTER PACK (Ускоритель) - В Вашем распоряжении будет мало времени, чтобы разобраться с этим парнем. Он просто врубит свой ускоритель и умчится прочь. Нанесите несколько ударов цепью и Вы получите ускоритель (booster pack). Не используйте цепь с черепом, примените простую цепь.

GOGGLES (Очки) - Пещерная Рыба (Cavefish) приехал сюда не для игры. Чтобы получить очки нужно подождать, когда он (оно?) поднимет голову, подъехать как можно ближе (без столкновения) и нанести удар доской (board). Одного удара будет достаточно, но нанести его нужно очень четко и своевременно.

Вы можете подраться с остальным хулиганьем, но их роль в игре исключительно развлекающая. Если Вам попадется клиент, с которым Вам не хочется иметь дело, нажмите клавишу Escape.

Еще одна уловка, на этот раз из области читов: Вы можете победить своего противника в дорожной драке, если нажмете после начала схватки левый Shift и клавишу V. Если не поможет с первого раза - повторите. Обязательно получите в свое распоряжение ускоритель и очки.

После того, как у Вас появились очки, подождите, пока в верхней правой части экрана появится их изображение. После этого кликните правой клавишей мышки. Вы надели очки. Следите за левой нижней частью экрана. Там должно появиться слово "Пещера" ("CAVE"). Кликните мышкой - Вы попадете в логово Cavefish (Пещерных Рыб).

Продолжайте ехать по дороге, сделайте поворот, Вы увидите зловещее гигантское изображение и трап (Ramp). Примените руку на трапе - Вы поместите его позади Вашего мотоцикла. Примените руку на нем еще раз - Вы прицепите его к мотоциклу. Проедьте на мотоцикле вниз по дороге к повороту. Примените руку на трапе еще раз и наблюдайте уничтожение Cavefish. После этого Вы можете выбираться из пещеры.

После установки трапа прочтите знак рядом с мотоциклом. Прочитайте информацию в нижнем правом углу знака. В ней говорится о человеке, который когда-то перепрыгнул через пропасть на мотоцикле. В настоящий момент Ваш мотоцикл оборудован не хуже, чем у него. После этого Вы перепрыгните через пропасть и направитесь в Corville.

### МАГАЗИН ИГРУШЕК И МИННОЕ ПОЛЕ

Спуститесь с пригорка и пройдите на стадион. Пройдите к сувенирному магазинчику и поиграйте с игрушечной машиной. Делайте это с помощью джойстика. Вскоре машинка остановится. После этого осмотрите сувениры в глубине магазина. Кликните на футболке. Когда старик повернется к Вам спиной, возьмите желтого зайца. Вернитесь к мотоциклу и направьтесь на нем в верхнюю часть экрана (слева).

Вы увидите убежище Стервятников (Vulture's hideout) - одной из многочисленных банд байкеров. Оно находится под защитой минного поля. Примените зайца на минном поле. Он попрыгает-попрыгает и взорвется. После него останется батарейка. Возьмите батарейку и вернитесь к сувенирному магазину.

Попав к магазину, примените батарею на игрушечной машинке. После этого воспользуйтесь джойстиком, чтобы вывести машинку за верхнюю границу экрана (по красной стрелке). После этого заведите машинку в направо за решетку (turnstile). Старик бросится к машинке. Пока его не видно - схватите коробку с зайцами. Вернитесь к минному полю.

Запустите зайцв на минное поле. Когда они начнут прыгать, БЫСТРО соберите их всех, кроме одного. Пусть он прыгает, пока не взорвется. Отправляйтесь по проделанному им проходу до места взрыва и бросьте очередного зайца. Продолжайте так, пока не окажетесь в убежище Стервятников.

Вас ожидает болезненный диалог с Мо, которую нельзя видеть на экране. Угрожайте ей, обзывайте ее (Call names), используйте при этом прозвище, которое ей дал ее отец - Diapered Dynamo. Только после этого она поверит, что сообщение полиции о Вас - ложь. Через какое-то время она Вас освободит. У Стервятников созреет план, который приведет Вас на Дерби Разрушения (DEMOLITION DERBY) - что-то типа гонок на выживание.

### ДЕРБИ РАЗРУШЕНИЯ

Ваш план состоит в следующем.

Мо находится в синей машине. Ваша задача - врезаться в ее машину. Машина взо-

рвется, Мо вылетит из нее на катапульте и стащит призовой мотоцикл (тот самый, собранный вместе с отцом). На Вас надет асбестовый костюм, Вы должны бегать вокруг места катастрофы и отвлекать народ.

Но Вам не дают добраться до нее Нестор и Болус, которые управляют синим авто.

Подсказка: в этот момент лучше пользоваться не мышкой, а клавишами-стрелками - с их помощью можно управлять автомобилем более точно.

Поезжайте в левый нижний угол арены, перепрыгните через рампу. Вы приземлитесь прямо на бронзовую машину, которая остановится. Толкайте ее к рампе в нижнем правом углу арены. Протолкните ее на рампу и через нее. Последуйте за ней. Вы отскочите от нее и попадете в машину с плохими парнями. Их машина остановится. После этого Вы автоматически протараните машину Мо. Та взорвется. Бегите в верхнюю часть экрана к закрытым дверям. Поджигайте стадион.

После этого заберитесь на бронзовую машину. Подождите, пока плохие ребятки ее протаранят. После этого прыгните на их машину. Дождитесь, пока они проедут мимо горящих обломков. После этого спрыгивайте и бегите в огонь. Они последуют за Вами и взорвутся.

## ОБВИНЕНИЕ РИПБУРГЕРА

Вернитесь назад в убежище. Поговорите с Мо. После этого посмотрите на разобранный мотоцикл. Найдите на нем шестизначный(!) номер (без букв). В моем случае это был 154492; он может быть другим в Вашей игре. Далее выбирайтесь из убежища и зайдите за завод (factory).

Довольно сложно описать место, в котором Вам нужно ударить ногой по стене. Оно находится в левой части экрана, на расстоянии 1/4 длины стены от края. Видите три вертикальные металлические поддерживающие штанги, прикрепленные к стене? Вам нужно встать напротив крайней слева. Подождите, пока на зеленых линиях на всех датчиках мощности появятся черные просветы (при этом прекратится кликающий звук), и нанесите удар ногой по стене. Если Вы проделали все верно - откроется люк (hatch). Войдите в него.

Попав в офис Corley, найдите стоящий на полу перед столом сейф. Наберите на нем комбинацию из шести цифр. После этого нажмите место, где выгравированы инициалы. Сейф поднимется. Вы сможете взять карточку (card) и аудио-ленту (reel-to-reel audio tape). После этого пройдите в правый коридор.

Примените карту на считывателе (card reader), который расположен рядом с правой дверью. Войдите в комнату. На проекторе имеется два рычага. Примените один раз руку на левом рычаге мотора. Быстро примените два раза руку на правом рычаге лампы. Выходите из комнаты. Киномеханик Мэвис (Mavis) оставит свой пост и пройдет в эту комнату.

Оказавшись в коридоре, пройдите в центральную дверь. Примените фотографии на подставке (easel). После этого наблюдайте очередную длительную вставку.Ее содержание - разоблачение подлого убийства.

## БОРЬБА НА АВТОМОБИЛЕ РИПБУРГЕРА

Ripburger наехал тяжелым авто на Ваш мотоцикл (который по-прежнему цел и невредим). Вы прижимаетесь в борьбе за жизнь к передку автомобиля, а мотоцикл свисает сбоку.

Для начала откройте решетку (grill). Потом вскройте панель (panel). Когда Ripburger нагнется, чтобы ее закрыть, схватите его палку (cane). Примените палку на вентиляторе (fan). Вы перелезете через двигатель в заднюю часть машины. Примените железку на самой правой трубке подачи топлива (fuel line). Спустя некоторое время Вы обнаружите себя в дорожном самолете стервятников (Vulture's road-plane). Взберитесь по лестнице. Не бойтесь - Ripburger не слишком меткий стрелок. Продолжайте продвигаться к лестнице, пока не заберетесь на нее. После этого активируйте экран в кокпите. Что Вам нужно сделать? Поднять шасси (gear). Вы найдете эту опцию, перебрав последовательно следующие меню:

"Takeoff" - "Post Takeoff" - "Gear". Вслед за этим Вы окажетесь на верху машины в тот момент, когда она готова свалиться с моста. Войдите в кабину машины. Активируйте экран. Войдите в систему меню по следующей цепочке:

- Main Menu
- Defense Menu
- Machine Guns
- Control
- System Off.

Эти действия приведут к отключению пулеметов и переводу их в походное (скрытое) положение. Вот Ripburger и получил заслуженное.

Вернитесь обратно в дорожный самолет. Он вот-вот взорвется. Заберитесь на свой мотоцикл - где же он? Пройдите к левой стороне самолета и Вы его увидите. Воспользуйтесь им и уносите ноги!

Такие вот дела. Смотрите длинную вставку, спасибо-до-свидания и кредитную информацию. Кто, что, кому и чем отличился при создании игры.

Кстати, эта информация - сущая прелесть, замешанная на бездне юмора. Среди перечисленных категорий, которым команда создателей выражает свою благодарность, есть, к примеру, следующие:

- проводившим внедорожные изыскания;
- руководителям других проектов;
- проработавшим все Рождество.

Команда выражает признательность котам.

В игре есть масса других вещей, которые можно сотворить. Например, расспросить бармена о картине на стене. Или позабавиться с Мэвис. Пробуйте все. Ничто не сможет Вас убить и помешать пройти игру до конца.

# LOST EDEN

## Фирма - Cryo и Virgin Interactive Ent. Год выпуска - 1995. Размер - 440 Mb.

Требования к системе - CD-ROM, 486, 4 Mb RAM. Не работает из-под Windows.

**ВВЕДЕНИЕ**

Lost Eden означает потерянный рай. Это Quest - один из лучших, существующих на сегодняшний день на рынке.

Высочайшее графическое решение, выполненное с позиций кинематографии, когда создается ощущение реальности происходящего за счет движения камеры.

Потрясающая музыка и многочисленные диалоги, великолепно и полностью озвученные.

Переход с экрана на экран часто происходит с помощью графических трехмерных заставок.

Предыдущим творением Cryo был Mega Race. Вспомним, как были сработаны гоночные треки, и Вы представите себе качество графики Lost Eden.

Несомненным преимуществом является многоплановость прохождения игры. В целом, сюжет выверен до миллиграмма, но на разных стадиях прохождения игры Вы почти всегда можете выбирать, какой следующий шаг совершить.

Прохождение игры не является сложным, и, хоть немного зная английский язык, Вам не составит труда пройти игру самому. Игра максимально простая и понятная, и у Вас под боком всегда несколько советчиков, Ваших соратников, которые не оставят Вас без своих наставлений, что делать дальше.

В целом, добрая, прекрасно исполненная игра, когда интерес представляет не разгадывание хитросплетений замученного шизофренией сценариста, придумывавшего сюжет, а само прохождение. Во всяком случае, нам понравилось.

**ИНСТАЛЛЯЦИЯ**

Те, кому приходилось инсталлировать Mega Race, могут опустить этот раздел - процедура абсолютно та же.

Установочный файл - INSTALL.EXE. Первым делом, не найдя файл Eden.bat, у Вас поинтересуются, где на винчестере находится игра, на диске С: или на другом диске. У Вас 3 варианта ответа:

а) "Я хочу произвести новую инсталляцию"
б) "Файл Eden.bat находится на другом диске"
в) Exit - Выход.

Во втором случае Вас попросят указать к нему путь и инсталляция учтет его параметры, а также сохранения, уже имеющиеся в директории с файлом.

Если игра уже была ранее установлена (обнаружится файл Eden.bat), и притом на диске С:, то Вас спросят, произвести альтернативную инсталляцию ("Alter Setup") или начать игру ("Start Game").

Вас попросят выбрать способ инсталляции:

***Auto*** - автоматический, с минимумом Вашего участия
***Manual*** - Вы сами задаете параметры (советую брать его)
***Exit*** - отказ от инсталляции.

Выберем Manual.

Вам потребуется указать каталог, где будут находиться файлы Lost Eden, и нажать о'кей. Cancel - возврат на предыдущие стадии инсталляции.

Перед Вами окажется меню Конфигурации Игры, где необходимо произвести ряд изменений. Чтобы позже переиначить параметры этого меню, Вам придется перезапустить инсталляцию. Сохранения-файлы при этом не пострадают.

Разберем данное меню по пунктам.

а) Language - Язык подачи субтитров. На выбор: английский, итальянский и испанский- или можно без субтитров. Этот параметр во время игры менять возможно.

б) Graphics - Режимы графики. 2 режима, 256 цветов или монохромный монитор. Весьма целесообразно взять первый вариант.

в) Sound - Звук и музыка. Потребуется указать I/O, IRQ, DMA.

г) Mouse - Использование мыши. Допускается или стандартная Microsoft'овская мышь, или ее отсутствие. Про Genius Mouse ничего не сказано.

д) Extra Memory. Вас спросят, использовать ли верхнюю память, менеджмент которой

осуществляется определенными драйверами. Lost Eden не слишком-то и жаден, и свои запросы пишет около каждого вида памяти. Советуется использовать EMS вариант, для чего требуется EMM386 или QEMM.

ОК - подтвердить сделанные выборы.

В завершение Вас спросят, запустить игру или выйти в DOS.

Запускайте Lost Eden файлом EDEN.BAT с винчестера из директории, где находятся файлы Lost Eden.

**УПРАВЛЕНИЕ**

После того, как закончится заставка, перед Вами окажется зал Цитадели Мо с кубиком посередине. Используется видение Вашими глазами. Предположим, что для этой игры Вы не забыли обеспечить себя мышкой.

Если после окончания заставки ничего не трогать, то через 10 секунд она пойдет заново.

Движение, взятие предметов и прочее осуществляется с помощью кубика - необычная, но очень эффективная находка интерфейса Lost Eden. Если водить кубиком по экрану, то на кубике будут появляться различные символы: например, стрелка влево - пойти влево (кубик при этом подтянут к левой стороне экрана), рука - взять предмет. При этом кубик постоянно вращается.

***Формы кубика:***

Стрелка вниз, вправо, влево или вверх - пойти назад, вправо, влево или вперед. Подведите кубик к соответствующей стороне экрана, чтобы он принял соответствующую форму. Если, допустим, вправо пойти нельзя, на кубике стрелок не появится.

Фигурка человечка - заговорить с персонажем.

Рука - взять предмет.

Пульсирующий Глаз - несколько применений, основные:

а) посмотреть что-то, например, настенные фрески;
б) отправиться в определенную точку в долине;
в) на изображении Принца Адама - войти в Меню Lost Eden.

Кубик без символов - нейтральный кубик, в этой точке экрана Вы не можете совершить никаких действий.

Чтобы произвести действие с помощью кубика, щелкните левой кнопкой мыши. На клавиатуре этому эквивалентно нажатие Enter или Space.

С клавиатуры перемещения кубика осуществляются с помощью стрелок и клавиш Home, End, PageDown & PageUp.

Правая кнопка мыши служит для того, чтобы вызывать экран Принца Адама. Те, кто присоединятся к нему, будут становиться рядом с ним. Чтобы посмотреть тех, кто находится за пределами ширины экрана, подведите мышку к правой или левой стороне экрана. Как Вы понимаете, щелкнув мышкой на любом из стоящих рядом с Адамом, Вы сможете заговорить с ним.

Чтобы вернуться в нормальное игровое видение, достаточно еще раз щелкнуть правой кнопкой.

Пауза - кнопка P (английское). Отменить паузу - нажать ее еще раз.

**МЕНЮ LOST EDEN**

Чтобы его вызвать, щелкните кубиком в виде пульсирующего глаза на изображении Принца Адама. А изображение вызывается нажатием правой кнопки мыши.

Далее мы будем рассматривать Меню Lost Eden сверху- вниз слева- направо.

Надпись Lost Eden - посмотреть информацию об игре.

Subtitles: None, English, Espanol, Italiano - субтитры. Если Вы отлично воспринимаете и запоминаете, что не менее важно, английскую речь со слуха, то выберите None. Если же нет - титры предоставляются на английском, испанском и итальянском (странноватый подбор).

Mixer - микшер. Под ним три колонки, в них двойные прямоугольнички, которые можно перетаскивать с помощью мыши. Это (слева направо) регулировки общей громкости, громкости речи и громкости музыки во время речи. Команда Test под ними - прослушать установленное сочетание музыки с речью.

Load - загрузить сохраненную игру. Возможны 3 сохранения. Чтобы загрузить, надо щелкнуть мышью на нужной игре и подтвердить выбор - "Yes". Last Place - игра запоминает последнее место, где Вы побывали, и Вы можете вернуться к нему; это автоматическая опция.

Save - сохранить игру. Возможны 3 сохранения. Чтобы сохраниться, надо щелкнуть мышью на нужной игре и подтвердить выбор - "Yes". Игры записываются в файлы на диск, и Вы можете, скажем, принести их на дискете на другой компьютер и, проинсталлировав заново игру, переписать их в каталог с игрой и загрузить сохраненное.

Quit - вернуться в DOS. Вас запросят на подтверждение, укажите Yes.

Restart - начать игру с самого-самого начала.

Return - выйти из Меню Lost Eden и вернуться к игре.

Info Bar - информационная строка. Когда Вы подносите мышку к кнопке, которую можно нажать или передвинуть, в этой строке появляется информация о том, что означает данная кнопка. Когда Вы подносите мышку к сохраненной игре, указывается место, где Вы

сохранились, и указывается, в который раз за время игры Вы посетили данное место, когда сохранялись.

Tape - магнитофон, автоматически записывает последние произнесенные диалоги. Управляется четырьмя кнопками, слева направо это Rewind - перемотка назад, Replay - проиграть запись, Forward - промотать вперед, Stop - остановить проигрывание. Полоса с квадратиком внизу - тело диалога; перетаскивая квадратик, Вы также можете перематывать диалог.

**ИГРОВОЙ ЭКРАН**

Слева вверху - наименование места, в котором Вы находитесь.

Вверху по центру - схематичное изображение тех, кто сейчас сопровождает Вас, и Вас самих. Подведенная к ним мышка превращается в указующую руку, и Вы можете выйти на экран Принца Адама, щелкнув левой кнопкой мыши или нажав Enter или Space.

Внизу находится сумка, в которую Вы помещаете предметы. Мы не проверяли, но сумка представляется бесконечной. В длину экрана умещается 10 предметов; подводя мышку к левой/правой сторонам экрана, Вы передвигаете видимый ряд предметов в сумке. Тут у игры 1 сбой - ряд очень трудно двигать, если у Вас всего 11 предметов. Если Вам нужен именно 11й предмет, сорвите какой-нибудь гриб, чтоб стало 12 предметов, и ряд станет двигаться, как положено.

Чтобы поместить предмет в сумку или взять его из нее, используйте управляющий кубик и левую кнопку мыши.

**СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ**

1. Каждый Ваш шаг подсказывается. Делайте то, что Вам говорят, и Вы пройдете игру. Если Вы в раздумье - поспрашивайте у Ваших соратников, спросите у Тау. На каждую ситуацию у сопровождающих Вас заготовлены реплики (!!!). И, кроме того, подчас персонажи, к которым Вы обращаетесь, вручают Вам какой-нибудь предмет.

2. То же самое касается всех находимых Вами предметов. Не бойтесь показывать их своим соратникам - Вас не оставят без комментариев. Точно также все другие персонажи в игре как-нибудь да отреагируют на показанный им предмет. В 99 процентах случаев показывать любым, кроме тиранозавров, встречаемым существам богатство Вашей сумки безопасно для них и для Вас и может дать Вам дополнительную нужную информацию. Авторы проделали кропотливейшую работу, снабдив каждого персонажа комментарием к каждому предмету, который Вы можете ему показать.

3. Сюжет предусматривает многозадачность: на Вас часто висит штук пять дел, которые необходимо выполнить, но выполнять которые можно в любом порядке. Не бойтесь - время Вас поджимает, но не слишком серьезно. Если честно, надо чрезвычайно постараться, чтобы не уложиться.

4. Шел разговор со встреченными персонажами и вот окончился. Возобновите разговор - не исключено, что еще не все досказано. Возобновляйте, пока реплики не начнут повторяться.

5. Основную массу предметов Вы получите от других персонажей, но достанет и того, что Вам придется собирать и отыскивать, так что рассчитывайте на себя тоже.

6. В игре практически нет головоломок и детективных ситуаций, где надо сутками изыскивать решение. Если Вы застряли, значит, либо Вы не видите очевидного, либо у Вас некачественный вариант игры, в котором ошибка. Вероятные трудности (ситуация, когда можно все-таки застрять):

а) местонахождение расы Кастра в Кантуре;

б) в Долине Кото находится пещера, в ней камень солнца.

Все! Будут трудности - обращайтесь к составленному нами Прохождению.

**ПРОХОЖДЕНИЕ**

Первым делом прочитайте наши Советы по Прохождению и попытайтесь пройти игру своими силами. Так интереснее, чем шагать по проторенной дорожке.

Мы составили Прохождение с расчетом на тех, кто не знает или плохо знает английский и не хочет часами просиживать со словарем. Но объем данного издания не позволяет нам представить перевод всех диалогов. Поэтому ключевые их моменты мы передаем от третьего лица. Если же речь излагается от первого лица, то, подчеркиваем, это все равно не перевод, а пересказ, но более близкий к тексту.

И последнее - за правильность перевода половины названий динозавров мы не отвечаем.

Lost Eden сделан в форме рассказа старого птеродактиля по имени Элой, который в юности много путешествовал и теперь представляет на Ваш суд самую интересную свою историю. Элой ведет свой рассказ, сидя в Белой Арке - святилище птеродактилей.

Рассказ происходит во времена, когда тиранозавры выступили на войну против всего живого. Годы непростого мира подошли к концу. Доверие, однажды объединившее людей и динозавров, было утеряно. Никто не мог противостоять беспощадному прибою, надвигавшемуся с севера. И, среди всех земель, единственным безопасным местом была Цитадель Мо в королевстве Машар. Король Грегор, отец Адама, не хотел или не способен был увидеть, что Моркус Рекс не остановится, пока не подчинит себе весь мир.

История начинается в день, когда принц Адам, т.е. Вы, достигли совершеннолетия. Элой прилетел с севера с плохими вестями.

Вы находитесь в Цитадели Мо. Двигайтесь вперед. Заговорите со стражником Thugg'ом у ворот, ведущих наружу из Цитадели. Thugg сообщит Вам, что Советник Монах (Counsellor Monk) всюду ищет Вас, а король ожидает Вас в Тронном Зале.

Идите налево, прямо - Вы опуститесь на платформе и окажетесь в зале с тремя дверьми, снова прямо - слева и справа от Вас будут 2 двери. Войдите в ту, которая слева, и Вы попадете в склеп, где Вас встретит Советник Монах - старый друг Вашего отца, короля Грегора. Он всюду Вас искал, чтобы сообщить, что король и с ним некто ждут Вас.

Идите назад - Вы вернетесь в коридор, из которого свернули в склеп; идите прямо - Вы окажетесь в Тронном Зале, где Вас с нетерпением ждут Ваш отец и птеродактиль Элой.

У Элоя есть для Вас новости: разрушен город Chamaar, его жители убиты и съедены, и выжили немногие.

Король:

- Создается впечатление, что Moorkus Rex не успокоится, пока не обратит весь мир в кровь и пепел. Стены Цитадели - все, что оберегает тебя (т.е. Вас) от опасностей, лежащих за пределами Цитадели. Ты должен оставаться в Цитадели - это мой приказ! Ты единственный мой выживший сын, наследник трона Машара, и твой долг - оставаться в Цитадели со своими людьми. Помни, что твоя сестра и твоя мать Джеллана были убиты в одном дне марша отсюда.

Разговор окончился. Щелкните на Элоя - он пообещает навестить Вас в Вашей комнате.

Позади трона находятся барельефы. Подойдите к барельефу с тиранозавром (щелкните, когда кубик превратится в пульсирующий глаз). Щелкните мышкой на барельефе, и король расскажет, что перед Вами - Моркус Рекс и что его Тираны убили Ваших сестру Leanor и мать, когда Вам было несколько месяцев от роду. И тогда-то король окончательно отчаялся сопротивляться Тиранам.

Справа второй барельеф. Король:

- Твой дедушка, Enslaver (Поработитель), разобщил Цитадели. Все, кроме Мо. Его жажда могущества была беспредельна. Мечты Поработителя превратились в пыль!

Последний, третий барельеф. Король:

- Твой дедушка (другой, дедушек обычно двое) Архитектор был великим строителем, он построил Цитадели. Но никто никогда не узнает, как удались ему подобные чудеса.

Выбирайтесь из Тронного Зала. Направо - Ваша комната. Там Вас поджидает Элой.

Элой, по секрету от короля, сообщит, что парафозавр Дина срочно хочет поговорить с Вами снаружи Цитадели. Она открыла ворота второго скрытого выхода.

Заговорите с Элоем еще раз. Он подарит Вам некий камень на совершеннолетие. Взяв камень и щелкнув им на Элое, Вы получите от него информацию о том, откуда у него этот камень взялся.

Запоминайте: предлагая другому персонажу любой из имеющихся у Вас в распоряжении предметов, Вы получите комментарий от этого персонажа, иногда весьма полезный полезный. Не бойтесь спрашивать.

Вам надо выйти из Цитадели. Если Вы обратитесь к Thugg'у, стражнику на главном выходе, он Вас не пропустит - веление короля! Идите в зал с тремя дверьми и поворачивайте направо к решетке. Решетка откроется. Снаружи Вас встретит Дина.

Дина:

- Мой дедушка Тау умирает и молит о разговоре с тобой. Позволь мне отвести тебя. Никто не увидит нас!

Вперед, в пещеру. Заговорите с Тау. Тау расскажет, что Цитадель построил Ваш дедушка Архитектор и что у него был друг Граа (Graa), знавший мистический секрет возведения Цитаделей. Но Поработитель заточил его в Покинутых Гробницах, оставив там умирать. Тау посылает Вас в Гробницы, с Вами пойдет Дина, понимающая язык динозавров. В Гробницах - секрет умершего Граа.

В свою очередь, умирая, Тау оставляет Вам раковину - объект силы. Щелкая ею на изображении Принца Адама, т.е. себе, Вы сможете получать бесплатные наставления покойного Тау из Долины Туманов.

Возьмите со стола нож. Дина уточнит, что нож принадлежал Граа и несет его символ.

Возвращайтесь в Цитадель, идите в Склеп, где находится Советник Монах. Когда Дина и Монах поболтают друг с дружкой, заговорите и Вы с Монахом и разговаривайте с ним, пока он не даст Вам в подарок на совершеннолетие Талисман Храбрости.

Рядом с Монахом - зеркало (Tablet). Загляните в него. Вы ничего не увидите, а Монах прокомментирует, что табличка захвачена в бою у Moorkong'a, генерала Моркуса Рекса.

Двигайтесь назад, назад, налево в комнату палача. Дина струсит и не пойдет с Вами. С палачом говорить бесполезно - у бедняги вырезан язык и он мычит на разные голоса.

Дайте Дине Талисман Храбрости, полученный от Монаха, и она пойдет с Вами. Заговорите с Джаббером Палачом - Дина превосходно расшифрует его мычание. Джаббер подарит Вам на совершеннолетие некий зуб и скажет, что зуб принадлежал одному из Ваших предков, из тех, что теперь в Склепе.

Снова идите в склеп и мимо Монаха проходите к бальзамированной мумии Вашего предка (если Вам менее пяти лет от роду, приготовьтесь испугаться его облика, а также тому, что последует вскоре, - Вас будут пугать).

Щелкнув на мумии, получите от Монаха комментарий о нем.

Возьмите зуб и щелкните на мумии. Плита с мумией уйдет вверх, открывая лестницу в подземелья. Спускайтесь. Вы слышите трубные звуки - Дина разъяснит, что это ревет тиранозаврий генерал Морконг. Вперед, снова вперед (торчащие руки - не более, чем украшение). Дина оставляет Вас - снова боится. Приблизьтесь к скелету. Вставьте в него зуб и он распадется. Откатите камень, заходите.

Дина появится и сообщит, что монстр перед Вами - безобидная игуана, дудящая в тромбон и создающая иллюзию, что Морконг все еще жив - идея Тау. Вам предоставили возможность пройти тест на храбрость.

Подберите Призму у ног игуаны. Приблизьтесь к стене, где факелы. С помощью факела можете рассмотреть фрески; все они не вмещаются в экран, для их скролирования подтаскивайте мышку соответственно к правой или левой стороне экрана. Щелкните, чтобы получить информацию от Дины:

-Здесь секрет Граа. Сила - в воссоединении динозавров и людей. Когда динозавры строили Цитадели, люди выращивали для них еду. Цитадели отбили Тиранов. Таково наследие Граа и Архитектора. Поработитель ненавидел динозавров и большинство людей. Доверие между динозаврами и людьми разрушено, Цитадели пали, Тираны вернулись. Твой отец ошибается, утверждая, что Тиранам нельзя нанести поражение.

Дина вручит Вам флейту Архитектора.

Тут появится наш рассказчик Элой и сообщит, что Вы сделали первый шаг к освобождению земель от Моркуса Рекса. Старый вариант Элоя будет частенько еще появляться, отмечая основные вехи в Вашей войне против Тиранов.

Назад в Склеп к Монаху. Монах захочет посмотреть найденную Вами Призму. Уважьте просьбу старика и потом щелкните Призмой на табличке рядом с ним. В Табличке возникнет Моркус Рекс и обругает Вас за то, что Вы за ним шпионите. Он прорычит, что скоро разрушит Цитадель Мо и захватит весь мир.

Монах отдаст Вам табличку (по ходу игры Вам потребуется собрать 6 таких, но реальная польза по ходу игры будет только от первой).

Дина убедит Монаха поговорить с Королем и привести его к пониманию того факта, что судьба Адама (т.е. Ваша судьба) - вести их к победе против Моркуса Рекса. Она преуспеет.

Жмите в Тронную Залу (Вас теперь уже трое, и не забудьте, что у тех, кто Вас сопровождает, Вы в любой момент можете просить совета).

Монах вылезет вон из кожи, чтобы убедить короля, и ему это удастся. Король отпустит Вас на безумное предприятие - строить Цитадели против двенадцатиметровых (вспомним палеонтологию) тиранозавров, страшнейших хищников своей эры; он направит Вас в Шамар (Chamaar) и подключит к Вам Thugg'a с командой лучших воинов. К Вам также присоединится клокочущий оптимизмом Элой, который будет служить Вам источником новостей. Монах останется с королем.

Идите к главному выходу, охраняемому Thugg'om. Thugg присоединится к Вам.

Выбирайтесь наружу. Поднимите кубик на уровень неба - он превратится в стрелку-галочку. Щелкните, и Элой приведет Вас в Шамар и умчится за новостями.

Перед Вами расстилается Долина Шамара. Не последняя долина, в которую Вы попадете. Когда Вы вступаете в Долину, Элой почти всегда улетает за новостями и возвращается, когда Вы завершите в Долине все дела. Если Вы уйдете, не выполнив своей задачи, то Вам придется 10 секунд подождать Элоя и вряд ли у него будут новости.

У Долины Вас приветствует Манго, суженый Дины. Он присоединяется к Вам.

Перед Вами Долина. Вы - в отправном пункте (условно). В верхнем левом углу экрана - карта Долины. Водя пульсирующим глазом по долине, Вы будете перемещать на карте черный квадратик - точка в долине, чтобы попасть в нее, требуется щелкнуть мышкой.

Вошли в долину. Север - вверху, восток - справа. Вы обозначены на карте и движетесь сообразно ей. За пределы карты выйти нельзя, кроме как вернуться в отправной пункт, который находится на юге. Зеленым обозначен лес, голубым - берега озер, где Вы можете ходить, синим - сами озера, для Вас не проходимые. В лесах Вы собираете, по мере необходимости, грибы и птичьи гнезда.

На берегах рек "растет" золото.

Карта имеет 4 клетки-экрана в ширину и 12 клеток в длину.

На карте Вы - серый квадратик с крестом. Красный квадратик - обнаруженные стаи всяких динозавров (однажды обнаруженная стая "запеленгована" навеки, и, если она перемещается, ее перемещения фиксируются на карте). Цитадель, когда Вы ее возведете, обозначится желтым квадратиком. Места, где находятся лежбища племен, не фиксируются, их надо запоминать.

Итак, начнем освоение первой Вашей долины. Входите в лес. Там Вы найдете местных обитателей, как бы людей. Заговорите с ними. Они зовут себя Chorrians, их вождь - Chong, по совместительству старый знакомый Манго.

Чонг потерял в период последней схватки с Тиранами половину людей и пылает местью. Трижды заговаривайте с ним, пока он к Вам не присоединится.

К северу от Чонга пасутся апатозавры, неустанные транспортировщики, могущие доставить Вас в отдаленнейшие уголки мира. Но пока что они Вам не требуются.

На самом юго-западе растут грибы. Сорвите ближайшие, которые "пожирнее". Дальние, тощие, - ядовитые поганки, их не трогайте - они Вам не понадобятся во всей игре. Кому нужны поганки?

По прямой линии от апатозавров к востоку - стадо бронтозавров.

Дайте бронтозавру гриб и, когда тот его схрумкает, сыграйте ему на флейте. С громогласным урчанием, бегло переводимым на человеческий Манго и Диной, он признает в Вас Архитектора и начнет строительство Цитадели. Манго укажет, что бронтозавры совместно с людьми Долины начнут строительство, но, чтобы возвести мощные крепости, им потребуется помощь трицератопсов.

Запоминайте: для начала работ по сооружению Цитадели требуются местные жители и бронтозавры, последние привлекаются с помощью гриба и флейты.

Заговорите с Чонгом. В благодарность за Цитадель он подарит Вам Лунный Камень (Moon Stone) и скажет, что Цитадель привлечет в Долину новые расы динозавров.

По прямой линии от Цитадели Шамара на юге в озере живет мозазавр. Щелкните пульсирующим глазом на воде, чтобы проверить, есть ли мозазавр на данном участке озера. Дина скажет, что для мозазавров яблоки - деликатес и что они многое знают о Тиранах.

Обратитесь к Thugg'у, тот объявит, что нашел яблоко, и этим счастлив. Киньте яблоко в воду. Мозазавр его проглотит и, дружелюбно щелкая клыкастой пастью, выплывет поговорить. Заговорите с ним, и Манго переведет, что Тираны в этой Долине боятся Глаза в Шторме (The Eye In The Storm).

Запоминайте: Thugg поставляет яблоки, Вы находите мозазавра, даете ему яблоко и выясняете, чего боятся Тираны в данной долине. Не забывайте, по-динозаврьи Вы ни бум-бум и Вам постоянно требуется переводчик.

На юг - возвращайтесь в отправной пункт. Объявится Элой и сообщит о Долине на северо-востоке, где предложит построить еще одну Цитадель (пошло-поехало!). Но пешком туда далековато, так что возвращайтесь к апатозаврам. Просто заговорите с ними, и они согласятся везти Вас. Идите в отправной пункт.

Поднимите кубик на уровень неба, и на кубике появится галочка. Щелкнув, получите карту мира. Отправляйтесь в Uluru.

Местный житель Chong не поедет с Вами - его место в Долине. Подобно ему, во всех долинах местные туземцы не станут путешествовать с Вами за пределами своей долины.

Итак, Долина Uluru. Начните с поиска мозазавра. Тираны здесь обращаются в бегство перед Небесным Молотом (The Sky Hammer).

В пещере на самом северо-востоке - племя Ulele, вождь Ulan, Изготовитель Стрел. О Ваших достижениях уже наслышаны и Вас приветствуют. Они присоединятся к Вам, чтобы Вы построили им Цитадель.

Бронтозавры пасутся неподалеку. Организуйте их на постройку (грибы ищете в лесах). Заговорите с Уланом, он подарит Вам вторую табличку к Вашей первой. Сообщит, что двух Цитаделей мало и что есть Долина на востоке.

К вопросу о табличках. Чтобы заглянуть в них, дайте табличку Принцу Адаму (себе). Через первую Вы в любой момент мржете досаждать Моркусу Рексу.

Выбирайтесь на отправной пункт. У Элоя новости: стая велосирэпторов прибыла в Долину Шамара. Но пусть они Вас, пока не заботят.

Выходите на карту мира, езжайте в Koto.

Долина Koto. В лесу на востоке Вы встретите племя достаточно привлекательных своей практически полной обнаженностью амазонок. Племя Kobu, вождь Kamala. И здесь о Вас наслышаны, но они отказываются присоединиться к ним, пока Вы не убедите велосирэпторов помочь им.

Идите к озеру, отыщите мозазавра. Тираны здесь теряют смелость при приближении Огня в Облаках (The Fire In The Clouds).

Идите на отправной пункт. Элой:

-Тираны подступают к Цитадели в Шамаре.

Спросите совета Манго. Манго:

-Да, велосирэпторы способны преследовать Тиранов, но не знаю, как ты можешь убедить их сражаться за тебя. Я слышал, Улеле хорошо разбираются в велосирэпторах. Почему бы не спросить у них?

Вызывайте карту мира, возвращайтесь в Улуру.

Долина Uluru.

Запоминайте: оказываясь в долине, где уже есть Цитадель, первым делом в Цитадель и идите - там к Вам будет присоединяться местный вождь. Не то что это кровно необходимо, но желательно.

Итак, идите в Цитадель. К Вам присоединится Улан и порекомендует с вопросом о велосирэпторах обратиться к Хранителю Традиций Улеле в пещерах на северо-востоке. Улан доложит также, что строительство приостановилось - бронтозавры боятся строить, когда рядом Тираны. Все упирается в велосирэпторов.

Идите к Хранителю Традиций. Хранитель Традиций:

-Велосирэпторы с удовольствием рискнут своими жизнями против Тирана, если дать им золота (они его любят) и объект силы, конкретно для этой Долины (какой именно объект

силы нужен для какой Долины, Вы как раз и узнаете от мозазавров).

Хранитель даст Вам Глаз в Шторме. Он скажет, что у Улеле много объектов силы и они готовы отдать их Вам в обмен на 3 Маски их предков, утерянные по вине Поработителя. Это Маски Рождения, Уз и Смерти.

Полученный Вами объект силы подходит для велосирэпторов Шамара. Туда Вам и дорога. Элой известит о появлении велосирэпторов в Улуру.

Долина Chamaar. Здесь есть один нюанс, который требуется отметить. Заметили, что в Шамаре 2 стада бронтозавров? Если Вы проходите игру медленно (не по нашим рекомендациям), то одну Цитадель Тираны могут разрушить и тогда силами второго стада Вы сможете организовать еще одну Цитадель.

И еще одно. Путешествуя по Долине, Вы можете нарваться на тиранозавров, которые с удовольствием позавтракают Вами, если: а) ничего не предпринимая после окончания ролика, Вы промедлите 10 секунд, б) Вы нажмете что-нибудь иное вместо перехода на любой соседний экран.

Итак, заберите Чонга в Цитадели и отправляйтесь к озеру. Там всего 2 клетки, на одной мозазавр, на другой - золото (желтое и блестит). Напоминаем, золото Вы всегда будете находить по берегам рек. Берите золото и ищете велосирэпторов.

Запоминайте: велосирэпторы способны изгнать Тиранов из долин, для чего надо дать им золото и указанный местным мозазавром объект силы. Если Вы дадите не тот объект, который им нужен, то велосирэпторы сообщат об этом, проявляя сомнения по поводу того, что смогут с его помощью победить Тиранов. Но все равно возьмут объект! Чтобы забрать объект силы назад, надо дать им в обмен тот, который действительно нужен. А проще перезагрузиться.

Итак, велосирэпторы взялись за дело. Если Вы спросите совета у Манго, то он порекомендует Вам отправиться к Камале и сообщить ей о достигнутом успехе. Последуйте его совету.

Долина Koto. Племя Камалы в лесу на северо-востоке, там же, где Вы его оставили. Камала присоединится к Вам. Прочесывайте Долину на предмет бронтозавров (они на юго-востоке). Заодно зайдите в угол карты на северо-западе: подберите там Камень Солнца и, если есть желание, рассмотрите фрески на стене - Дина даст необходимые пояснения. К Вашей миссии фрески не имеют ни малейшего отношения. Чтобы оторваться от созерцания настенных творений, опускайте факел вниз, пока он не превратится в кубик со стрелкой.

Когда Цитадель будет основана, заговорите с Камалой. Она подарит Вам маску. Тащите маску к Улеле. Элой обрадует Вас известием, что в Шамаре велосирэпторы заставили Тиранов ретироваться.

Долина Uluru. (Не забудьте захватить Улана.) Отдайте Хранителю Традиций Маску Уз. Хранитель предложит Вам на выбор 2 объекта силы и скажет, что, когда используете один объект силы, вернетесь за вторым. Для экономии времени возьмите тот, который в форме руки: он как раз для местной Долины. Рука - Небесный Молот.

Велосирэпторы мигрируют по восточной части карты. Разберитесь с ними и возвращайтесь к Хранителю, от которого получите второй объект силы - Огонь в Облаках. Этот для Koto.

Долина Koto. Вручайте Огонь в Облаках местным велосирэпторам.

На отправном пункте Манго вспомнит, что слышал о Долине Отчаяния на юго-востоке. Там люди тысячами гибли во власти Тиранов. Долина окружена неприступными горами. Существует проход с моря, и только аквазавры (буквально - водные динозавры) знают, где он. Они утратили веру в людей, но чтят Граа. Лидера зовут Наррим (Narrim).

Отправляйтесь в точку на карте, обозначенную именем Наррима. Заходите в пещеру-арку - из воды вынырнет голова Наррима, повелителя аквазавров.

Наррим в курсе Ваших достижений, но будет отказываться сотрудничать с Вами и рисковать гневом Моркуса Рекса, пока Вы не вручите ему кинжал с символом Граа.

Наррим соглашается показать Вам тайный проход в Долину, но предупреждает, что там Тираны. Так оно и оказывается: значительные их соединения охраняют проход. Происходит жестокая битва, которую Вам не показывают, в которой Вы с потерями, но побеждаете. Среди потерь - невесть куда пропавший Манго. Дина уверена, что он жив, хотя все указывает на обратное.

Долина Отчаяния. На востоке находится племя Tammnians, предводительствуемое Tahloomi - существом в синей маске. Tahloomi благодарит Вас за победу; отныне Долина Отчаяния будет зваться Долина Tamara (увидите на карте мира).

Fugg, военный сержант Tahloomi, также приветствует Вас. Выясняется, что мать Вашего Thugg'а - таммнианка и он - сородич Fugg'а.

Fugg и Tahloomi присоединяются к Вам. Бронтозавры пасутся без работы на западе по прямой линии от места встречи с Tahloomi. После основания Цитадели Fugg в припадке счастья одарит Вас мешочком с землей и потребует трицератопсов. Но Вы по-прежнему без понятия, как привлечь их на свою сторону.

Мозазавр укажет, что Внутри и Без (Within And Without) Страшит Тиранов в Долине Тамары.

Возвращайтесь на отправной пункт, где Элой обнадежит Вас сообщением, что проход в Долину завален и Вы в ней в ловушке.

Tahloomi: пока мы были пленниками Долины Отчаяния, мы построили плоты, чтобы плыть на юг в Долину Cantura. Но мы не смогли построить достаточно много плотов, чтобы перевезти всех наших людей.

Плоты Вам за ненадобностью (у них теперь Цитадель) отдадут, но Вам предстоит пересечь Море Опасностей, что невозможно без Путеводного Камня, который Tahloomi потерял в давней битве.

Отдайте Tahloomi камень с крестом, подаренный Вам Элоем в начале игры, - это и есть Путеводный Камень. Теперь можете отправляться. Аквазавры на плотах доставят Вас в Долину Кантура.

Долина Cantura. Tahloomi, отправившийся с Вами, снимает маску и оказывается хорошенькой девушкой по имени Ева. Как метко выразилась Дина: "Он - женщина!".

Ева:

-Таммнианцы - традиционалистское племя и никогда бы не подчинились женщине.

Дина решается вернуться в Долину Тамары, чтобы искать там Манго, и Ева отдает ей Путеводный Камень. С этого момента Вы без переводчика с динозаврьего.

Идите в Долину, по берегу озера на самый северо-запад, до упора. Когда дальше станет некуда идти, кубик, направленный на холм перед Вами, покажет стрелку. Входите в холм и Вы повстречаетесь с Castra. Вождя зовут Cabuka.

Кастра нужна Дина, и они берут Еву в залог того, что Вы доставите к ним Дину. Вам ничего не остается, кроме как отправляться за Диной назад в Тамару. Элой с другом перенесут Вас через море на спинах.

Долина Tamara. На берегу озера Вы отыщите Дину, безуспешно кличущую Манго. Загляните в табличку № 1, вызывающую Моркуса Рекса. Он возникнет перед Вами с головой Манго на столе (или в ванне?) перед ним и, как обычно, наговорит Вам кучу гадостей. Дина, сокрушенная горем, присоединится к Вам.

Тащите Дину к Кастра. Элой собрал целую орду птеродактилей, и они благополучно перевезут Вас.

Долина Castra. Кастра вернут Еву и приватизируют Дину. Дину они объявят своей жрицей - оказывается, подобную миссию может исполнять у них только парафозавр, каковым Дина и является. Кабука присоединится к Вам, чтобы строить Цитадель.

Бронтозавры в центре Долины. Кастра обучили Еву понимать язык динозавров, и у Вас в команде снова есть толмач. Кабука поблагодарит Вас за заложенную Цитадель и направит назад в пещеры к Кастра, где Дина отдаст Вам вторую маску для Уделе.

Заговорите с Кастра еще раз, и они попросят Вас ответить на три вопроса, чтобы получить богатство, которое дарует зрение. Ответами на их вопросы являются предметы.

Первый вопрос:

-Дающий жизнь Властелин. Это Ваш Камень Солнца из Долины Тамара.

Второй вопрос:

-Избранница Теней. Вручите им Лунный Камень.

Третий вопрос:

-Рождающая Младенцев Мать Всех. Разумеется, имеется в виду мешочек с землей, необыкновенный подарок Fugg'a.

Ответив на три вопроса, Вы получите третью табличку. Отметим, что Кастра взяли у нас Камень Солнца только тогда, когда мы вручили его им раньше, чем они закончили декламировать первый вопрос. Может, это только у нас так?

На крайнем востоке озер у мозазавра выясните, что Тиранов выдворит из Долины Глаз Циклона (The Eye Of The Cyclone).

На отправном пункте Элой паникует: нужны трицератопсы. Ева сообщает, что Кастра научили ее странной песне, которую пел им Ваш предок, и пояснили, что этой песней можно завоевать расположение трицератопсов.

Что ж, у Вас есть маска Уделе и подход к трицератопсам. Для экономии времени удобно начать обходить долины по порядку, начиная с Шамара, где все началось.

Вы должны подключить велосирэпторов к борьбе везде, где это еще не сделано, и во всех долинах привлечь к работе трицератопсов.

Долина Chamaar. Настал час трицератопсов.

Запоминайте: в лесу возьмите гнездо (срывается в два приема). Если оно с яйцами, скормите яйца Thugg'y, так как трицератопсы примут лишь пустые гнезда. Подсуньте трицератопсам гнездо; Ева споет, и они примутся за строительство.

Травоядные трицератопсы пасутся на востоке. Элой сообщит, что в Кантуре (последней из открытых долин) появились хищники-велосирэпторы.

Долина Улуру. Настропалите трицератопсов (они на востоке), отдайте Хранителю Традиций Маску Рождения. Он предложит Вам на выбор 2 объекта, поставив условием, как в прошлый раз, что второй объект силы Вы получите, использовав первый. Советуем взять Череп - Within And Without.

Долина Koto. Трицератопсы к юго-востоку от Цитадели.

Долина Tamara. Золото - на самом западе озер. Велосирэпторы в центре, им нужен Within And Without.

Трицератопсы придут в Долину не раньше, чем велосирэпторы изгонят Тиранов.

Долина Uluru. Хранитель вручит Вам Глаз Циклона и велит возвращаться не раньше, чем найдете третью из утерянных масок. В Тамаре велосирэпторы изгнали Тиранов и пришли трицератопсы.

Долина Cantura. Золото на юге озера. Велосирэпторы на юге. Им нужен Глаз Циклона.

Долина Tamara. Трицератопсы на западе. В Кантуре появились трицератопсы.

Долина Cantura. Трицератопсы в центре ближе к востоку. Возвращайтесь в отправной пункт Долины.

Вы завершили цикл: Тираны изгнаны велосирэпторами, а бронтозавры с трицератопсами и местными туземцами строят Цитадели. Начинается следующий виток.

Элой сообщает, что мирно, во сне, скончался Ваш Отец, Король Грегор и Советник Монах ожидает Вашего возвращения. Возвращайтесь.

Цитадель Мо. Монах ждет Вас в Тронном Зале у тела Вашего отца. Он вручает Вам Охотничий Горн (Hunting Horn), который находится на подставке перед телом (возьмите его, когда Монах закончит говорить).

Вы должны отвезти тело к Бальзаматорам. Монах сопровождает Вас. Выходите наружу, щелкните кубиком с галочкой на фоне неба и Вы автоматически отправитесь к Бальзаматорам. Заходите в пещеру и начинайте разговор.

Предводительницу зовут Маринда (Marinda). Маринда:

-Вы пришли с душой, которая заключена в клетку. Мы, Бальзаматоры, освободим дух короля Грегора. Но нам нужен доброволец, который примет участие в церемонии.

Вы, т.е. Принц Адам, не можете, так как той же крови, что и Ваш отец. Ева боится. Монах считает себя для подобного староватым. Thugg заявляет, что таммнианцы не прикасаются к мертвым. На поиски добровольца езжайте назад в Мо.

Цитадель Мо. Идите к Джабберу Палачу. Монах способен разбирать мычание Джаббера. Монах переводит, что Ваш отец обещал отдать Джабберу Охотничий Горн.

Отдайте Горн. Монах переведет, что Джаббер покорен Вашей щедростью и, дабы оплатить Вашу доброту, готов участвовать в церемонии.

К Бальзаматорам. Монах представит Джаббера как добровольца. Джаббер будет что-то отчаянно пытаться "домычать" до всеобщего сведения, но Монах переведет это как согласие участвовать в церемонии.

Через несколько часов (10 секунд) Бальзаматоры возвратят Вам мумию Вашего отца, которую Вам предстоит хоронить. В дополнение к мумии, они вручают Вам третью маску Улеле.

Палач подавленно мычит.

Монах говорит, что бальзаматоры овладели странными искусствами, которые могут Вам пригодиться.

Маринда подтверждает, что они располагают мощным оружием против Тиранов, но поделятся им только с настоящим королем Машара. А настоящим королем Машара (ныне им, в принципе, являетесь Вы) они считают только того, у кого есть символ королевской власти - Золотой Меч (Golden Sword).

Возвращайтесь в Цитадель Мо. Элой предложит отправиться на север, где он слышал о Королеве, борющейся с Тиранами. Но сначала, следуя наставлениям Монаха, несите тело Вашего отца в Склеп (там Вы впервые встретили Монаха).

Вас оставляют помедитировать над телом отца. Только вот не надо прощелкивать мышкой его грудь на предмет спрятанных там объектов силы! Когда надоест медитировать, опустите кубик вниз экрана и щелкните, когда на нем изобразится стрелка.

Монах сообщает, что Золотой Меч утерян несколько лет назад.

Вас поздравляют как новоявленного короля. Все, кроме Джаббера. И тут по истеричному мычанию Палача становится ясно, что Монах сыграл с беднягой злую шутку: тот вовсе не хотел участвовать в церемонии бальзамирования.

Оставьте Палача приходить в чувство. Церемония Вашего собственного вступления в должность короля также подождет. Отправляйтесь к Королеве.

Долина Shandovra. Вас встречает туземец - вылитая копия шоррианца из Долины Шамара. Он заявляет, что Королева Шазия (Shazia) Гордая готова встретиться с Вами на востоке. Монах подозревает о ловушке.

Шазия ждет Вас на северо-востоке. Монах теперь уже уверен в ловушке. Следует напряженная дискуссия Монах против Шазии, в ходе которой выясняется, что Шазия, в действительности, Ваша считавшаяся убитой сестра Leanor.

Мать, взяв дочь, покинула Цитадель Мо, одержимая презрением к собственному мужу- королю Грегору, которого Шазия за трусость величает не иначе, как Червем. Призвав на борьбу часть шоррианцев в Шамаре, они обосновываются в Шандовре, где борются с Тиранами. Доказательством ее слов служит тот самый Золотой Меч.

Шазия в курсе местонахождения Логова Моркуса Рекса и у нее Золотой Меч. Чтобы получить Меч, Вам придется построить в Шандовре Цитадель.

Мозазавр на крайнем юго-востоке озер испытывает уверенность, что Тираны в Шандовре устрашатся Реки, Что Летит Ветром (The River That Winds). Бронтозавры - на юго-востоке леса.

В благодарность за Цитадель Шазия отдаст Вам Меч. На отправном пункте Элой об-

надежит Вас сообщением, что орды Моркуса Рекса наводнили Шандоври. У Вас - третья маска Уделе.

Долина Uluru. Хранитель в обмен на Маску Смерти отдаст Вам последний из имеющихся у него объектов силы - Река, Что Летит Ветром.

Долина Shandovra. Будьте настороже - Цитадель обложили сразу три стаи тиранозавров. Велосирэпторы на севере примерно над Цитаделью. Отдайте им Реку, Что Летит Ветром. Теперь настал черед Меча.

К Бальзаматорам (на карте мира - Tribe Of The Embalmers). Покажите Маринде Меч. Она вручит Вам грозное оружие: Rolling Thunder в виде детского барабана, Chant Of Bells в виде колокольчика и Angry Gods - рожок. На этом оружии должны единственно правильным образом сыграть трое мужчин.

Барабан подкиньте Thugg'y - тот очень обрадуется. Монах не прочь позвенеть колокольчиком. Рожок оставьте для себя (пусть лежит в сумке). У Вас прелестный оркестр, так что летите в Шандовру.

Долина Shandovra. Сохранитесь (на всякий случай). Идите к тиранозаврам. Не делая лишних щелчком мышью, возьмите горн и щелкните на тиранозаврах. Зазвучит музыка (вспомните квартет Крылова) и тиранозавры разбегутся. Как только Вы пойдете дальше, Шазия найдет и отдаст Вам четвертую табличку, которую Тираны обронили при бегстве.

Повторите свой успех на двух других тиранозаврьих стаях.

Шазия изрекает, что Вам пришло время узнать Путь Золотого Меча, для чего требуется вернуться в Мо.

Цитадель Мо. Шазия убеждает Вас пойти к фреске позади трона - той, на которой изображен Моркус Рекс. Щелкните на ней мечом. Меч войдет в прорезь во фреске, стена отодвинется вбок и Вы окажетесь в лабиринте Мо. Это и есть Путь Золотого Меча.

Вам надо пройти лабиринт. Изначально перед Вами развилка, налево - тупик. Идите в центральный ход. Спросите Шазию. Она посещала лабиринт, будучи девочкой, и отлично все в нем помнит. Еще раз обратитесь к ней, и она скажет, куда идти дальше.

Идея заключается в том, чтобы каждый раз спрашивать Шазию, куда повернуть: Straight Ahead - вперед, Turn Left - налево, Turn Right - направо, Go Back - назад.

Если лень каждый раз обращаться к Шазии, то обратитесь к нашим указаниям.

Итак, начиная от развилки, надо идти прямо, налево, направо, направо, вперед, налево, направо, прямо. Пришли.

Элой:

-Яйцо Судьбы (Egg Of Destiny)! Наше утерянное наследие! Символ надежды всех динозавров!Яйцо было отдано Поработителю предком Элоя, дабы сохранить Белую Арку, святилище птеродактилей, от разрушения, за что сам предок, а с ним его дети до восьмого колена были изгнаны. Поэтому Элой скитается, лишенный дома.

Ева предлагает отдать Яйцо Элою, Монах протестует и они едва не ссорятся. Последуйте совету Евы - отдайте его Элою (снимите с постамента и вручите ему). Элой заявит, что Яйцо должно быть возвращено в Белую Арку.

Вернитесь в лабиринт. Выйти из лабиринта: налево, направо, вперед, налево, налево, направо, прямо, прямо. Вы в Тронном Зале. Отправляйтесь к Белой Арке.

White Arch. Элой улетает, чтобы вернуть Яйцо. Вернется через 10 секунд и сообщит, что Яйцо будет вскрыто, когда исполнится время. В знак признательности Птеродактили Белой Арки дарят Вам пятую табличку. Элой говорит, что секреты табличек известны духам предков в Долине Туманов.

Трудность заключается в том, что в Долину Туманов попадают только мертвые. Если же живые люди хотят проникнуть туда, они должны съесть Корень Веков (Root Of Ages). Правда, не факт, что съев его, Вы оттуда вернетесь. Предполагается, что Корень у Кастра.

Долина Cantura. Дина даст Вам Корень Веков и укажет, что есть его целесообразно только в Белой Арке.

White Arch. Съешьте корешок (щелкните им на Принце Адаме). Монах разумно предполагает, что король Машара умирает.

Вы - в Долине Туманов. Идите вперед. Заговорите с Отцом Всех Динозавров.

Отец Динозавров:

-Что за глупый поступок? Съев корень, ты должен скитаться вечно среди мертвых.

Покажите ему любую одну из табличек. Отец Динозавров поймет ценность того, что Вы способны видеть через Окна. Он расскажет Вам смысл табличек и отпустит восвояси.

Эти таблички способны вскрывать иллюзии и, объединенные все шесть воедино, несут в себе колоссальную мощь, которую можно использовать как во зло, так и в добро. Моркус Рекс тоже был бы не прочь заполучить их.

Идите назад и еще раз назад - Вы в Белой Арке. Шазия готова сопровождать Вас в Логово Моркуса Рекса. На карте мира Вам нужен Lair Of Moorkus.

Lair Of Moorkus. Кульминация игры. Ваши соратники предоставляют Вам разбираться с Моркусом Рексом самолично. Они будут обеспечивать моральную поддержку как команда болельщиков. Идите налево.

Вы - в сердце твердыни царя тиранозавров. Если хотите жить, идите не прямо, а направо.

Возьмите шестую табличку, все шесть табличек воссоединятся и кубик станет из коричневого серебряным.

Идите назад и прямо - вверх по пьедесталу, где Вас, сидя на троне, дожидается сам Моркус Рекс.

Моркус Рекс, как обычно, обзывается. Щелкните на него кубиком, и он распадется, превратившись в мышку. Мышка убежит.

Далее следует финальная концовка Lost Eden. В ходе ее Вам предоставляется честь разбить Яйцо Судьбы. Оно оказывается пустым, из чего Элой делает далеко идущие выводы, что будущее не с динозаврами, а с людьми.

Титры.

## MEGA RACE

Фирма - The Software Toolworks, Cryo Interactiv Ent. Год выпуска - 1994.

### ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ:

CD-ROM, 4 Mb RAM, 486-DX, VGA, 50 Kb на винчестере, 515Mb объем на CD.

А теперь VWBT (Visual World Broadcast Television) с гордостью представляет тебе шоу, которое раздавливает реальность, как клопа. Это правда! Так что, подготовься к Mega Race!

А вот и твой Мега-хозяин - Lance Boyle! Добро пожаловать на Mega Race, шоу действия, где насилие случается каждые несколько секунд. Привет! Я - Lance Boyle. Люди часто гадают, реален ли я.

Задумывался ли ты когда-нибудь о том, как это участвовать в ралли на потрясающей спортивной машине? Слышал о том, как эти скоростные панковские банды носятся по своим дорогам? Эти парни действительно думают, что правят дорогой, так? И они останавливаются, чтобы запугивать законопослушных граждан и налогоплательщиков, знаешь, кого я имею в виду? И знаешь еще кое-что? Ты абсолютно прав!

Так ты говоришь, кто-то должен привести в чувство эти криминальные шоссейные банды? И VWBT отвечает: "Да ну? Хорошо, тогда почему бы ТЕБЕ не сделать что-нибудь, Мистер Большой Рот!"

У тебя нет машины? - Что ж, мы дадим тебе машину!

Ты не хочешь быть арестованным за то, что взял закон в свои руки? - Никаких проблем.

Знаешь почему? Потому что все это будет не по-настоящему! И это во много раз лучше, чем по-настоящему, крошка: это Виртуальное Телевидение, худший кошмар реальности.

Вот суть сделки. Мы выбираем кандидата, а к нам может свободно обращаться всякий, кто терзается смертоносными мечтами, без ограничений, включая мужчин и женщин любых сексуальных наклонностей.

Наш кандидат, которого мы зовем ENFORCER (Принудитель), получает единственную в жизни возможность уничтожить всю колоду слюнявчиков! И нет никого, кто мог бы что-нибудь предпринять по этому поводу, так как - смотри на меня! - так как это происходит прямо здесь, на VWBT, где копы сваливают, а Enforcer побеждает!

Мы располагаем четырнадцатью ошеломляющими трассами в пяти разных местах. У нас есть машины, за которые ты продал бы всю свою кровь по капле. У нас подписаны эксклюзивные контракты с пятью- да, я сказал с “пятью”- ожесточеннейшими скоростными бандами, каждая со своим лидером, с которым ты никогда не захотел бы встречаться лично, уж поверь мне; я встретился, и мне до сих пор нездоровится.

В каждой Мега Гонке Enforcer старается нейтрализовать сотоварищей лидера, добраться до их босса и прихлопнуть его. Сотоварищи попытаются воспрепятствовать этому, вот такие уж они подонки. И это еще не все, с чем придется встретиться нашему герою, о чем я и рад сообщить: трассы покрыты устрашающими комбинациями символов, которые означают такие вещи, как ускорение, торможение, а вероятно, и воспламенение! Кто знает? Кому какое дело?

Ты хочешь знать, что происходит, если в конце ралли Enforcer не сможет уделать столько этих скоростных панков, сколько от него ожидают? Что ж, мы просто припечатаем прозвище "цыпленок" к его физиономии и пошлем его домой к мамочке! Да, крошка, эти улицы крутые!

О'кей, давайте посмотрим, готов ли наш Enforcer встряхнуть нескольких плохих парней.

Смотри сюда, тигр! Весь дрожишь от нетерпения? Продолжай подкачивать адреналин! О да! Ты прямо-таки пугаешь меня!

То, что ты должен сделать,- это набрать кучу очков! А сделать это ты должен, расплющивая этих панков по бортам стен каждый раз, как только тебе будет предоставляться такая возможность; взрывы на большой скорости эквивалентны большим призовым; да, сэр, это магия телевидения. Подожди, ты услышишь вот что...

Каждый раз, когда ты убиваешь лидера шайки... А когда я произношу "убиваешь", я говорю о виртуальности, не реальности, о'кей? На Мега Ралли никто на самом деле не погиба-

ет, так лишь представляется твоим глазам и чувствам и это заставляет тебя ощущать себя во много раз лучше, а?

Каждый раз, когда ты вышибаешь лидера, ты не только набираешь большой счет, ты также выигрываешь некоторые дополнительные призы: его персональный музыкальный CD и его собственная машина - все это твое! (...)

Так вот, что же происходит, когда ты наконец-то взорвал последнего лидера шайки на самой сложной трассе из всех? Что ж, тут мы смотрим на твой счет и видим, куда становится твое имя в "Зале Вечной Славы Мега Ралли", а также, каким из наших изумительнейших призов тебе предстоит насладиться!

Настал час выбрать тебе свою Мега Ралли машину, Enforcer! Посмотри на этих красоток! Давай, помоги себе!

С этого момента ты сам по себе, Enforcer. И как я всегда говорю в этой точке шоу: "Приятной смерти тебе, крошка!"

## СТАТИСТИКА

Если Вы ознакомились с предысторией, которая является доскональным переводом стартовой речи Лэнса Бойла, ведущего телевизионного шоу Mega Race, в котором Вам предстоит участвовать, то Вам должно быть понятно, в чем заключается игра. Однако, для порядка, немного конкретизируем.

Телевизионный канал VWBT (типа ТВ6 или MTV, на Ваш выбор) демонстрирует суперпопулярное шоу, транслируемое по всему миру через спутники. В этом шоу некий вольнонаемник от безделья (то есть Вы) садится за пульт управления виртуального (искусственного, компьютерно-симулированного) автомобиля и устремляется по реально построенной трассе в погоню за некоей бандой, которая в реальной жизни терроризирует местных жителей (короче, рокеры на автомобилях, снабженные дурными наклонностями).

Ваша задача - уничтожить машины противника. За Вами наблюдает тьма зрителей. Если Вам не удается уложиться в срок или Вас самих приканчивают, Вас вышибают из шоу.

"Mega Race" в течение длительного периода после выхода, а это вся вторая половина 1994 и начало 1995, гордо вышагивал в первой десятке мультимедиа-игр мира. Превосходная виртуальная графика и незатейливый сюжет, позволяющий не думать; видеозапись ведущего (дань интерактивности) и много агрессивного юмора - все это сделало "Mega Race" значительным явлением на игровом небосклоне мира.

Лозунг игры: "В этой модели будущего скорость, которая убивает, еще не все!"

## ТРАССЫ

Пять мест, четырнадцать трасс, пять панковских банд, против которых Вам предстоит сражаться.

И снова предоставим слово ведущему VWBT Лэнсу Бойлу.

**1) NEWSAN**

Добро пожаловать в НьюСан!

Вероятно, это самый извращенный город в мире, где только лучшие люди могут позволить себе транжирить деньги в заведениях, полностью защищенных от внешней реальности.

- Uptown Speedway /"Надгородская" автострада /

Я полагаю, тебе понравится невероятно дорогое шоссе над городом, принадлежащее VWBT! Сиди смирно и мечтай о наслаждениях элегантной ночной жизни, пока Enforcer вершит скоростную битву с очень брутальной бандой, которая здесь обитает.

- Sunset Boulevard /Бульвар Заката/

Только взгляни на это! VWBT всадило миллиард долларов в постройку этой роскошной шоссе-трассы. Некоторые местные жители были озабочены тем, что трасса прямо перед их окнами! Но мы сказали: "Это виртуальная структура, так? Вам только кажется, что вы ее видите!" Хорошо, ты не поверишь, но команда жалобщиков продолжала создавать неприятности. Ты будешь рад узнать, что мы дали их умам охладиться. На весьма длительный срок.

- Golden Gate Speedway /Шоссе Золотых Ворот/

Нет, ты не спишь! Давай-ка совершим рассветную прогулку по романтическому Шоссе Золотых Ворот, особая дань VWBT ОлдСану, тому, каким он был много лет назад, до того, как стал НьюСаном сегодняшнего дня (игра слов, Old - старый, New - новый). Слава прошлых лет донесена до тебя создателями компании "Скопируй Кишки". Не хотите ли иметь внутренние органы Вашей юности? Теперь ты можешь, спасибо нашей завлекательной мгновенной клонирующей системе! Они молоды, они здоровы и они - это ты!

В НьюСане против Вас банда Стервятников под предводительством Джеилбейта ("Искушенный тюрьмой"). Он видел твои фотографии, и у него появились некоторые интересные планы относительно твоего лица.

**2) MAEVA**

Они не могли найти легенды, поэтому они построили ее прямо здесь, в волшебном водном мире Маевы. И они назвали свою легенду Атлантидой - городом под волнами. Это было здорово. И немного мокро.

- Aquatube /Акватуннель/

Тебе не придется намокать. Наша полностью прозрачная трасса-труба защитит тебя от всех обитателей глубин, за исключением членов жестокой скоростной банды, специально импортированной с большими затратами для Акватуба.

- Aqualand /Земля Воды/

Вероятно, ты уже заметил почти что вертикальные повороты на трассе. Да, ты будешь молить о смерти и о притяжении одновременно. Ты должен остановиться и обдумать это. Полюбуйся заколдованной дикостью Аквалэнда, устроившегося в самом сердце магической Маевы! Те, кто смотрит дома, смогут испытать наслаждения и опасности мира под морем в то время, как Enforcer будет преследовать смертоносную банду Акулы и очищать Аквалэнд для законопослушных пользователей трассы-туннеля отовсюду!

- The Blue Lagoon Funworld /Мир Развлечений Голубой Лагуны/

Вы ищете идеальный отпуск для семьи? Как насчет этого? Мир Развлечений Голубой Лагуны, сердце магической Маевы, с такой синей водой, что я никогда ее не смою! О, тебе потребуется тщательно обученная команда заискивающих перед тобой дельфинов; они попросту любят быть слугами! Двадцатимиллиардодолларовая скоростная трасса Голубой Лагуны - аттракцион, который Вы не захотите пропустить! Давайте усядемся поудобнее и посмотрим, как Enforcer сразится за справедливость Mega Race с группой панков, не имеющих никакого уважения к цивилизованным стандартам.

В Маеве против Вас банда Акул под предводительством Хаммерхэда ("Голова-молот"). Он все еще не решил, то ли пригвоздить тебя к бордюру, то ли откусить тебе ноги!

**3) FACTORY LAND**

Если у тебя дома есть плотная шляпа, ты можешь захотеть натянуть ее прямо сейчас, потому что Mega Race готовится посетить Factory Land (Край Фабрик).

- Industrial Park /Индустриальный парк/

Индустриальный парк. Название, насыщенное атмосферой горящих покрышек. Повсюду вокруг нас армии роботов, делающие армии роботов, делающие армии роботов.... Но, если серьезно, друзья, спасибо роботам за то, что такие люди, как ты, могут потратить весь день, смотря VWBT. Не давай им сформировать профсоюзы, вот что я хочу сказать.

- Snake /Змея/

Официальное название этой части Factory Land - Добывающая Фабрика 17, но как только ты проверишь бесподобную раллевую трассу, которую мы собрали здесь, ты поймешь, почему мы называем ее Snake! (Если ты не способен себе этого домыслить, не беспокойся, никто не сделает тебе за это больно.)

- Big Zero /Большой Нуль/

Меня не волнует, что скажет какой-нибудь неаппетитный робот, я считаю, что прогресс мягок и облит шоколадом! Ты не можешь спорить с научным фактом!

Если кто-нибудь, кто нас смотрит, знает, что такое гиростат, что ж, это может оказаться для него возможностью удивить себя обширностью собственных знаний.

Мы построили эту крошку прямо здесь, в Factory Land, потому что нам показалось, что это будет правильным для общества. Мы даже назвали ее Большой Нуль как дань нашим зрителям. Роботы любят приходить сюда и смотреть на это до того, как умрут. Это может стать местом, где умрет Enforcer (не по-настоящему, конечно, я это знаю, но все-таки...).

В Factory Land против Вас банда PowerTools (Мощных Инструментов) под предводительством Большого Боба. Это красно-кровавые мужички с пивными кишками и сладкими головами.

**4) TERMINAL CITY**

Власти боялись менять атмосферу Города Терминалов в течение многих лет, но VWBT наложило на это свои лапы и мы проталкиваемся потихоньку вперед, пока способны идти. Наши зрители хотят испытывать жалость к отягощенным бедностью жителям этой зоны, и это заставляет меня чувствовать себя смиренно. Только подумать, ведь хорошие люди Города Терминалов становятся постоянными жертвами для циничных себялюбцев! Это делает меня безумным!

- Wasteland /Земля Запустения/

И поэтому-то мы убедили городские власти построить эту великолепную мультимиллиардодолларовую раллевую трассу для нашего эксклюзивного пользования и построили ее прямо здесь, в Земле Запустения.

- Orbital Junkyard /Орбитальная Свалка/

Мы высоко над Городом Терминалов, на научно-признанном чуде ТР технологии, именуемом Orbital Junkyard. Это раллевая трасса в саду вечной дремоты, в саду покойных космических кораблей, которые другие дремотные сады не способны в себя вместить.

Подходящая сцена для твоей собственной кончины, Enforcer? Наше шоу смотрит масса народа, который давно уже терпеливо дожидается, чтобы увидеть, как ты умрешь.

В Terminal City против Вас банда Скабсов под предводительством Рабиеса. Он так тебя хочет, что отжевал себе ногу.

**5) FRACTALIAN SPACE**

В течение всей истории человечества тысячи безумных научных умов засыпали поздно ночью в своих лабораториях, чтобы выпустить на ни о чем не подозревающий мир огромные армии гигантских психомутантов <следует перечень по количеству букв в алфавите в алфавитном порядке>. VWBT предлагает тебе быть гостем во Фрактальном Космосе, куда богатые люди приезжают, чтобы немного расслабиться, и где мы теперь выпустим нашего очень собственного психомутантского Enforcer, на трассе, называемой -

- Particle Accelerator /Частичный Акселератор/ .

Ступи на нее, крошка... До того, как она наступит на тебя.

- Belly Of The Beast /Желудок Животного/

Можешь попробовать догадаться, где мы сейчас находимся, Enforcer? Что скажешь, если я сообщу тебе, что Идейные Люди на VWBT однажды пришли ко мне и сказали: "Lance, что скажешь, если мы сообщим тебе, что заплатили большие деньги за использование фрактального кита и мы собираемся соорудить раллевую трассу, где будут использованы его жизненные органы?" Ну вот, Enforcer, моя догадка в том, что ты начинаешь чувствовать себя проглоченным целиком. Восстанови дыхание, крошка, оно тебе потребуется. Немногие смогли избежать Belly Of The Beast.

- Paradise Valley /Райская Долина/

По правде говоря, фрактальный космос не может больше предложить для искушенного глаза ничего замечательного, кроме как видение неиспорченной красоты и изящества. Скоростная трасса Райской Долины столь гармонично вписывается в окружающий аспект - я даже не знаю, о чем я говорю! Уже больше не осталось такой дикой жизни, как в этом месте. Избранные группы финансово- неадекватных персон регулярно освобождаются от дел, чтобы пожить дикой жизнью в пределах Парка Райской Долины. (...)

В Fractalian Space против Вас банда Master Class ("Мастерский Класс") под предводительством King Kool ("Хладнокровного Короля"). Он ненавидит уродство, которое видит вокруг себя, и мечтает все это взорвать!

6) Существует также Бонус Трек, с которым разберетесь сами, если до него доберетесь.

## ШОССЕЙНАЯ РАЗМЕТКА

В Mega Race все трассы испещрены десятками разнообразных символов, которые, когда Ваша машина на них наезжает, создают эффект положительного или отрицательного характера.

Большинство из отрицательно воздействующих символов характеризуются тем, что направлены в противоположную движению сторону и имеют темные тона (черные, темно-фиолетовые и т.п.)

Положительные характеризуются белым цветом и направленностью по ходу движения.

Символы непонятной цветной окраски чаще всего оказывают неоднозначные эффекты, которые и не вредят, и не прибавляют, а преимущественно мешают.

По мере прохождения игры в разметке будут появляться все новые символы. Ниже представлен полный перечень.

Первые четыре пары - базовые, основные значки, остальные - всевозможные дополнительные навороты.

1) Weapon. Оружие.

Крест-накрест схематично изображены три или два патрона. Если три, то патроны добавляются, если два - отнимаются. Это дополнительное оружие.

2) Booster. Ускорение.

Белая стрелка, направленная по ходу движения, - временное ускорение до максимума возможного.

Темная стрелка, направленная против движения, - потеря в скорости, достаточно значительная.

3) Energy. Энергия.

Белая елочка, направленная по ходу движения машины, увеличивает энергию батарей, необходимую для стрельбы.

Темная елочка, направленная против хода движения, уменьшает энергию.

4) Points. Очки.

Светлый значок по форме лесенки - получение премиальных и дополнительных свойств. Варьируется непонятным образом в зависимости от положения автомобиля на трассе.

Аналогичный значок темного окраса - Вас обманут в денежных вопросах.

5) Missile. Ракета.

Знак - крест, окантованный прямоугольником. Вы получаете ракету, если Ваш автомобиль может ее взять (все поздние модели могут).

6) Rails. Рельсы.

Полоса, состоящая из чередующихся темных и белых прямоугольников, закрепляет автомобиль на трассе, не давая ему вылететь.

7) Shield. Щит.

Символ, разграфленный под шахматное поле. На непродолжительный период Вы получаете бессмертие. Кажется, не имеет отношения к трению о бордюры трассы.

8) Radar Jam. Сбой Радара.

Троица жирных дуг. Исчезает возможность навестись на противника.

9) Blinding Zone. Ослепляющая Зона.

Прямоугольник с двумя бугристо-зубчатыми боками. Экран монитора колеблется, волнообразно переплывая слева направо и наоборот. Продолжайте ехать прежним курсом и ничего страшного не случится.

10) Command Inversor. Переопределитель клавиатуры.

Темная и белая поперечные дороге стрелки, направленные в противоположные стороны. Автомобиль ненадолго становится чуть-чуть неуправляемым (точнее - вовсе не управляемым, так как ни мышь, ни джойстик, ни клавиатура не работают).

11) Panel Off. Отключение Панели.

Символ в виде полосы из черных прямоугольников отключает панель Вашего автомобиля.

12) Skidding. Скольжение.

Темные прямоугольники с усеченными вершинами - автомобиль скользит, колеса прокручиваются, скорость падает.

13) Skidding Turn. Скольжение-Разворот.

Темная волнообразная полоса. Автомобиль разворачивает на 360 градусов. Никак не вредит делу.

14) Warning. Предупреждение.

Трехлепестковый символ. На панели возникает информация о находящихся дальше по трассе других символах.

Чтобы символ сработал, требуется наехать на него колесом или же проехать точно над ним, не наезжая колесами. При этом, если контакт произошел, раздается характерный звук, для большинства символов разный.

## ПРИБОРНАЯ ДОСКА (ПАНЕЛЬ)

В Mega Race используется целый каскад автомобилей и для каждого существует своя приборная доска. Однако отличаются они только графически, смысл обозначений каждый раз остается тем же.

1) Enemy Display.

Прибор слежения за автомобилем противника. Графа под ним - степень его поврежденности. Вражеский автомобиль взорвется, когда графа опустеет.

Кроме того, где-то на панели находится число (просто цифра), показывающее, сколько еще автомобилей, включая тот, за которым Вы сейчас гонитесь, Вам предстоит взорвать, прежде чем Вы сможете назвать себя победителям данного заезда.

2) Три шкалы, находящиеся рядом друг с другом и означающие Скорость, Оружие и Жизнь.

SP - Спидометр.

EN - Энергометр. На автомобиле установлены батареи, благодаря заряду которых осуществляется стрельба. Если Вы получаете дополнительное более мощное оружие, то выстрел им нанесет серьезные повреждения, однако заберет изрядное количество Энергии батарей.

DM - Повреждения автомобиля. Когда шкала закончится, Вы эффектно взорветесь.

3) Current Weapon.

Сообщения о вооружении, которое имеется на настоящий момент в Вашем распоряжении. G означает лазерные пулеметы, M означает ракеты.

4) TH - Thrillometer.

Прибор, показывающий отношение зрителей к Вашим головокружительным виражам. Нежелательно давать его шкале упасть до минимума. Lance Boyle рассказывает о нем в самом начале игры.

5) Прицел.

Выглядит как кружочек в обрамлении черточек и дробей. Не понятно почему, но очень "лево" нарисован. Но оставим это на совести создателей игры - это один из немногих их промахов. А функционирует он просто: когда черточки разъезжаются, так что весь прицел удлиняется где-то до двух сантиметров, значит, наводка осуществлена и можно стрелять.

По поводу игрового экрана. Здесь лишь одно пояснение. Вверху написано слово "LAPS" и цифра. Означает это, на каком круге Вы находитесь. Когда Laps=0, Вас выкидывают из игры как проигравшего.

Ваша задача - перебить все машины противника за заданное количество кругов.

## АВТОМОБИЛИ

Первоначально Вы можете использовать всего лишь 3 автомобиля, имеющие достаточно приземленные характеристики.

Потом, по мере прохождения игры, Вы будете получать в награду транспортные средства и персональные CD лидеров банд. Так утверждает Lance Boyle. По поводу CD не скажу, но то, что автомобили предоставляются новые, - это как факт.

Существует семь параметров, не считая названия и внешнего вида, по которым классифицируются автомобили в Mega Race. Это:

1) Спец. характеристика - показатель оснащенности автомобиля различными системами, обеспечивающими большую скорость и т.п.

2) Armoured - Бронированность. 4 степени по нарастающей: Lightly, Medium, Heavily & Strongly.

3) Вес. Вес определяет то, насколько автомобиль маневрен, насколько слушается руля. На самых тяжелых автомобилях на большой скорости практически невозможно повернуть.

4) Warning Device. Наличие прибора оповещения о приближающихся знаках на дороге.

5) Shield Device. Наличие щита.

6) Laser Guns - Мощь лазерного ружья, колеблется от 1 до 3.

7) Missile Career - Наличие ракетной установки. Не означает наличия ракет - их придется собирать.

В приведенной ниже таблице автомобили перечислены в порядке их расположения на экране Стартового Меню, если двигаться сверху, читая пары, находящиеся на одном горизонтальном уровне, справа налево.

| Авто | Специальные приборы | Armoured | Вес | Warning Device | Shield Sh.D. | Laser Guns | Missile Career |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Jose | Five Reactor Pipes | Heavily | 862 | Yes | Yes | 1 | No |
| Hooper | High Speed Reactor | Strongly | 860 | No | No | 2 | No |
| Luis | Multiturbo Motor | Medium | 710 | Yes | Yes | 3 | No |
| Ouzbel | Two High Beam Reactors | Strongly | 720 | Yes | Yes | 3 | Yes |
| Maria | Flat v29 Motor | Medium | 980 | No | No | 3 | No |
| Omega | Two High Beam Reactors | Heavily | 725 | No | No | 2 | No |
| Paloma | High Beam Reactor | Lightly | 875 | Yes | Yes | 2 | No |
| Ramon | High Speed Reactor | Lightly | 870 | No | No | 3 | Yes |

## УПРАВЛЕНИЕ

Возможно управление с помощью джойстика, мыши и клавиатуры.

Поговорим о клавиатуре. Изначально используются клавиши, которые абсолютно неудобны для игры. Искренне советую переопределить их. Ниже привожу список изначальных клавиш, следом - те, на которые я советую их переиначить, и далее пояснение.

A - Стрелка Вперед - Газ, наращивание скорости.
Z - Стрелка назад - Торможение.
> - Стрелка вправо - Повернуть вправо
< - Стрелка влево - Повернуть влево
Space - Space - Стрельба.

Далее клавиши управления игрой. Не переопределяются.

P - Пауза.
Esc - Переход в Стартовое Меню без длительных заставок.
TAB - Просмотр показаний на приборной панели.
Ctrl+Q - Закончить ралли и вернуться в Стартовое Меню.

## СТАРТОВОЕ МЕНЮ

В Стартовом Меню Вы, во-первых, выбираете автомобиль. Во-вторых, на трех внушительных кнопках внизу задаете и просматриваете различные игровые атрибуты.

Движение по Стартовому Меню - стрелки вправо/влево; выбор - Enter. Можно использовать мышку.

Нажав клавишу Space (или Esc) на выбранном стрелочками автомобиле, Вы можете получить техническую информацию о нем.

Дальше - по кнопкам.

Зеленая кнопка - определение уровня сложности:
Novice - новичок;
Hardened - усложненный.

Желтая кнопка - Игровое Меню:
Load Game - загрузить сохраненную игру;
Save Game - сохраниться (сохранения находятся в файлах в рабочей директории Mega Race на винчестере);
Keyboard - управление с клавиатуры. Здесь же можно переопределить клавиши управления. После чего стоит сохраниться, потому что переопределение действует только для конкретной игры, не навсегда;
Mouse - управление с мышки;

Joystick - можно с клавиатуры, можно мышкой, а можно с помощью джойстика. Наиболее удобен;

Quit - выход в родной, любимый DOS.

Синяя кнопка - Зал Вечной Славы Mega Race.

## УСТАНОВКА ИГРЫ

В принципе, ничего сложного не представляет. Обращайтесь к этому разделу, если возникли какие-либо сложности при установке игры на винчестер или при ее запуске.

Установочный файл - INSTALL.EXE. Первым делом у Вас поинтересуются, где на винчестере находится игра, на диске С: или на другом диске (неважно, была ли она установлена до того). У Вас 2 варианта ответа:

а) "Я хочу произвести новую инсталляцию";
б) "Файл Megarace.bat находится на другом диске";
в) Exit - Выход.

Во втором случае Вас попросят указать к нему путь, и инсталляция учтет его параметры, а также сохранения, уже имеющиеся в директории с файлом.

Если игра уже была ранее установлена и притом на диске С: , то сразу вступит в действие вариант б) .

Далее Вас попросят выбрать способ инсталляции:

Auto - автоматический, с минимумом Вашего участия;
Manual - Вы сами задаете параметры (советую брать его);
Exit - отказ от инсталляции.

Я выбираю Manual и дальше рассказываю о действиях, которые потребуется предпринять в этом случае.

Далее Вам потребуется указать каталог, где будут находиться файлы Mega Race, и нажать о'кей. Cancel - возврат на предыдущие стадии инсталляции.

Некоторое время (около минуты) займет тестирование Вашего CD-ROMa. Требуется хотя бы односкоростной CD-ROM, скорость которого не меньше 150 Kb/секунда. Кроме того, совместимость Вашего CD-ROMa с Вашим же компьютером (прошу прощения за каламбур) отображается в процентном коэффициенте. Желательно, чтобы он был равен 100%. Если он отличается незначительно, то могут быть мелкие трудности на уровне каких-нибудь драйверов и т.п. Если расхождение значительное, возможен конфликт на аппаратном уровне, например, несовпадение IRQ и игра при этом может идти некорректно. Обратитесь к вспомогательному файлу README.DOC за более конкретными пояснениями.

Вообще же, сама по себе игра записана в довольно-таки хитрой манере и не все ее мелкие сбои в подаче графики и звука стоит относить на технические несоответствия системы.

Далее перед Вами покажется меню Конфигурации Игры, где необходимо произвести ряд изменений. Чтобы потом переиначить параметры этого меню, Вам придется перезапустить инсталляцию.

Разберем его по пунктам.

а) Language - Язык подачи субтитров во время словоизлияний Lance Boyle, ведущего VWBT. На выбор: английский, французский, немецкий, итальянский и испанский, можно без субтитров.

б) Graphics - Режимы графики. 2 режима, 256 цветов или монохромный монитор. Весьма целесообразно взять первый вариант.

в) Music - Музыка. Поддерживаются карты Ad-lib, Sound Blaster и совместимые, Sound Blaster Pro. Можно без музыки. Потребуется указать I/O звуковой карты.

г) Sound - Звук. Почему-то Ad-lib уже не поддерживается. Потребуется указать I/O, IRQ, DMA.

д) Mouse - Использование мыши. Допускается или стандартная Microsot'овская мышь, или ее отсутствие. Про Genius Mouse ничего не сказано.

е) Joystick. Или да, или нет, без конкретизации.

ж) Extra Memory. Вас спросят, использовать ли верхнюю память, менеджмент которой осуществляется определенными драйверами. Mega Race не слишком-то и жаден и свои запросы пишет около каждого вида. Советуем использовать EMS вариант, для чего требуется EMM386 или QEMM.

ОК - подтвердить.

Далее, в завершение Вас спросят, запустить игру или выйти в DOS.

После этого запускайте Mega Race файлом MEGARACE.BAT с винчестера из директории, где находятся файлы MEGA RACE.

Закончим словами Lance Boyle, которые он произносит в случае, если Вы остаетесь живы, но не успеваете за отпущенное время перебить всех противников:

-Извини, Enforcer, ты не смог сделать дела. Это возврат к реальности, старый дружище! Эх, если б только было что-нибудь, что я мог бы сделать... Эй, погодите минуточку! У меня родилась идея! Давайте позовем нового претендента!

# MECHWARRIOR 2

Фирма - ACTIVISION. Год выпуска - 1995. Объем - 110 Mb (CD).

Монитор: VGA, SVGA (до 1024x768x256)
Управление: клавиатура, мышь, джойстик (двухкнопочный), MS SideWinder (CH Pro Mode), ThrustMaster Mark II, Virtual i/O i-glasses on Com1/Com2.
Звук: Sound Blaster, Gravis Ultra Sound, Pro Audio Spectrum

Требования к машине: 486 DX2 (желательно выше), 8 Mb ОЗУ (минимум), свободного места на HDD 30 Mb (минимум, для запускаемых файлов; все остальное считывается с CD), CD-ROM Drive (Double Speed) Sound Card (см. выше) и главное АКТИВНЫЕ КОЛОНКИ!!!

## 1. НЕМНОГО ИСТОРИИ...

Давным-давно, в восемьдесят ..... году, на свет появилась новая игрушка под названием MECHWARRIOR, которая, скорее всего, никогда не забудется поклонниками игр. Идея этой игры была, на мой взгляд, предельно проста - битвы на гигантских боевых роботах в далеком будущем. Чтобы победить, не было достаточно просто хорошо владеть клавиатурой (мыши, джойстиков и другие подобные вещи тогда еще не были распространены), необходимо было еще проявить некоторые стратегическо-тактические таланты: управлять можно было не только своим роботом, но и тактической группировкой, командиром которой были Вы. Также можно было (и даже нужно!) все время совершенствовать свои машины, покупая различные приспособления, путешествовать по разным планетам и звездным системам, выполнять всякие миссии и задания для пополнения казны (своей, конечно). В общем, интересная и захватывающая жизнь вольного космического наемника.

И вот наконец-то появилась вторая часть прославленной игры. Таким образом, можно сказать, что MECHWARRIOR 2 - самая ДОЛГОжданная игра 1995 года.

## 2. СЮЖЕТ ИГРЫ

Далекое будущее. Генерал Александр Керенский, командир регулярной армии Лиги, планирует и виртуозно осуществляет выход из Внутренней Сферы (впоследствии это событие стали называть Исходом), где, подточенная коррупцией и раздираемая гражданскими войнами, неуклонно распадается некогда великая Звездная Лига. Для предотвращения повтора истории Лиги Керенский создал совершенно другой строй и уклад жизни. Но его империя очень быстро распалась в огне междоусобных войн. Так появились КЛАНЫ! Их армии состояли из гиганских боевых роботов, которые являются в XXXI веке самым совершенным оружием. Ничто не способно остановить лавину тридцатиметровых гигантов, способных двигаться по любой местности с огромной скоростью, да при этом еще и прыгать на несколько сот метров и летать. А с помощью оружия, которое они несут в себе, можно преодолеть любое сопротивление.

Дивизион этих демонов уничтожения в состоянии выполнить любую поставленную перед ними задачу. Но главная их сила - в маленьком, хрупком человеческом мозге, управляющем этой махиной. Вам предоставляется уникальная возможность стать этим мозгом - водителем боевого робота...

## 3. "ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В MECHWARRIOR"

Итак, Вы запустили игру, насладились зрелищем великолепной заставки и готовы приступить к непосредственной работе. Сразу же возникает выбор в виде трех картинок. Сразу предупрежу: если играть за Клан, то конечной целью будет борьба за честь возглавлять войска в битве за Землю.

**JADE FALCON CLAN HALL** - играть за Клан Кречета (изображение птицы)
**TRIALS OF GRIEVANCE** - участвовать в войне между Кланами (изображение боевого робота на фоне пожара)
**WOLF CLAN HALL** - играть за Клан Волка (изображение головы волка)

Выбрав то, что Вам больше по душе, приступайте к решительным действиям. А чтобы было немного полегче, рассмотрим подробнее, как это сделать.

| | |
|---|---|
| Список водителей боевых роботов (игроков) | Текущий выбранный водитель (игрок) |
| | Набранные очки или пройденные миссии |

Первым делом расскажу о пункте JADE FALCON CLAN HALL и WOLF CLAN HALL: оба они похожи друг на друга почти полностью и отличаются только миссиями и картиночками. После Вашего выбора Вы попадаете в пункт REGISTER. В нем нужно зарегистрироваться (если Вы новый игрок) или выбрать свое имя из предложенного списка (если уже стали "матерым" солдатом).

Переключаться между информацией о набранных очках и пройденных миссиях можно с помощью LAUNCH OLD MISSION. Также можно:

- удалить имя игрока (DELETE MECHWARRIOR);
- ввести имя нового игрока (NEW ALLEGIANCE);
- дать свое согласие на все (ACCEPT).

И как только все подтверждено, Вы оказываетесь в главном зале КЛАНА. Ловко орудуя мышью, можно обнаружить следующие возможности:

**ARCHIVE HOLOPROJECTOR** - архив Клана. С помощью этого трехмерного проектора можно узнать множество интересных подробностей и вещей.

**CADET TRAINING** - тренировка кадетов. Я считаю (по собственному опыту), что сразу нельзя приступать к выполнению миссий. Необходимо научиться управлять боевым роботом, полностью слиться и душой, и телом с мощной машиной.

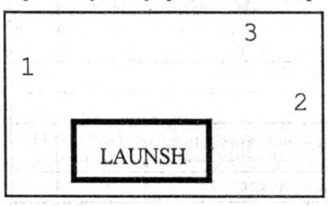
**READY ROOM** - комната подготовки. Отсюда Вы будете отправляться на различные планеты для выполнения поручений КЛАНА, получив прежде все необходимые инструкции. Также здесь находится специальный аппарат, с помощью которого можно выбирать и укомплектовывать самому боевых роботов.

**REGISTER** - регистрация (идентификация). Это уже Вам знакомо.

Далее пойдет подробное рассмотрение всех пунктов, возможностей, затруднений, хитростей и других подобных вещей. И поэтому, чтобы не возвращаться назад, сразу расскажу о третьем пункте начального меню - TRIALS OF GRIEVANCE (благо, он простой и понятный).

**4. ВОЙНЫ МЕЖДУ КЛАНАМИ**

Этот пункт предназначен для тех, кто уже обладает опытом ведения боевых действий. Здесь можно выбрать любой сценарий, любых противников и любых боевых роботов, которыми будете управлять Вы. Картинка примерно такая.




**1.** FRIENDLY CLAN. Ваш Клан. Можно выбрать Клан (эмблему) и трех роботов, одним из которых будете управлять Вы, а другие будут под Вашим командованием.
**2.** ENEMY CLAN. Вражеский Клан. Все то же самое, что и для своего Клана.
**3.** SCENARIO. Выбор сценария боевых действий.
**4.** LAUNSH - полное подтверждение.

Ну а дальше начинается неравная битва, где все зависит от Ваших стратегических и боевых талантов.

**5. ТРЕНИРОВКА БУДУЩИХ ВОИНОВ**

А теперь настало время подготовить Вас к серьезным сражениям (заходите в Cadet Training). Перед Вами появится меню выбора, каждый пункт которого позволяет выбрать любую тренировочную миссию. Успешно пройдя их все, Вы можете считать себя хорошим водителем боевого робота. Всего миссий шесть:

<u>NAV COMPUTER</u> - на этом этапе происходит первое знакомство с роботом, а именно, с навигационным компьютером.

<u>MECH HANDLING</u> - здесь нужно передвигаться от объекта к объекту, параллельно инспектируя каждый из них.

<u>WEAPONS USAGE</u> - знакомство с орудийными системами; стрельба по мишеням.

<u>HUNTING</u> - миссия уничтожения легкого робота для закрепления пройденного материала.

<u>INSPECTION</u> - инспекция стреляющих объектов, стоящих на одном месте.

<u>TRIAL</u> - АТТЕСТАЦИЯ: необходимо уничтожить боевого робота, которым управляет воин с серьезными намерениями, уже прошедший обучение.

Небольшой совет: если что-то не понятно, внимательно слушайте своего инструктора, говорящего на английском (учите иностранный язык!!!).

**6. БОЕВЫЕ ЗАДАНИЯ КЛАНА**

Если Вы успешно прошли Аттестацию (или не прошли), можете начинать полноценную жизнь воина Клана. Выбираете пункт Ready Room и оказываетесь в комнате подготовки к миссии. Первым делом необходимо выбрать и оснастить боевого робота. Для этого существует MECH LAB - это такая "доска на ножках", из которой появляется трехмерное изображение БМР (Боевая Машина-Робот), а внизу возникается очередная менюшка:

ACCEPT MECH - подтвердить выбор БМР;

CUSTOMIZE - самому оснастить выбранного робота;

EXIT LAB - ну это, понятно, - выход.

Также под "доской" есть стрелочки, которые обозначают следующее:

PREV/NEXT CHASSIS - выбор БМР (предыдущий/следующий);

PREV/NEXT VARIANT - выбор вариантов вооружения (предыдущий /следующий).

Если нажать на кнопочку в виде звезды, то попадете в тактическое меню расположения роботов на поле боя.

Наша следующая остановка - MISSION BRIEFING, где Вам будут вдалбливать, что же делать, когда Вашего робота с водителем внутри (а водитель - это ВЫ) выбросят из шатла на неизвестной планете. А когда все станет понятно, нажимайте на LAUNCH и вперед - на встречу славе!!!

## 7. АРСЕНАЛ MECHWARRIOR 2

Теперь по порядку перечислю, каких роботов можно выбрать и чем их вооружить.

РОБОТЫ (БМР).

| | | |
|---|---|---|
| FIREMOTH | 20 T | Легкий робот, очень удобный для разведывательных миссий и для учебы. В результате того, что вооружения почти нет, эта БМР очень маневрена, что бывает очень полезно. |
| KIT FOX | 30 T | Лис - он и в Африке Лис. |
| JENNER IIC | 35 T | |
| NOVA | 50 T | Этот робот - один из самых лучших среди машин легкого класса. Маневренность и огневая мощь дает преимущество даже над тяжелыми машинами. |
| STORMCROW | 55 T | |
| MAD DOG | 60 T | "Бешеный Пес". Оптимальный вариант, когда не знаешь, что выбрать. |
| HELLBRINGER | 65 T | |
| RIFLEMAN IIC | 65 T | |
| SUMMONER | 70 T | Само название "Разрушитель" говорит за него! Одно из хороших качеств этого робота - наличие прыжковых ускорителей и вполне хорошее вооружение. |
| TIMBER WOLF | 75 T | "Матерый Волк". На страницах книги BATTLETECH этот робот приносил несчастья, но это просто суеверия. |
| GARGOYLE | 80 T | |
| WARHAMMER IIC | 80 T | |
| MARAUDER IIC | 85 T | Самый, на мой взгляд, лучший робот среди тяжелых роботов. Наличие PPC делает его опасным противником для любой машины (даже очень опасным). |
| WARHAWK | 85 T | Почти DIRE WOLF, но в два раза больше скорость. |
| DIRE WOLF | 100 T | Самый тяжелый и хорошо вооруженный робот, но движения его какие-то скованные, что не очень желательно в смертельной битве. |

Те роботы, которые не обсуждались мной, можно считать и хорошими, и плохими одновременно. Все зависит от выполняемой миссии и от природных условий. Думайте, рассуждайте, анализируйте и все будет нормально.

ВООРУЖЕНИЕ.

| | |
|---|---|
| ER Laser (Large)<br>ER Laser (Medium)<br>ER Laser (Small) | Семейство лазеров. Использование лазера как боевого оружия основано на его способности концентрировать мощнейший поток теплового излучения на малой площади поверхности. |
| ER PPC | Ионно-протонный ускоритель. Поражающий эффект создается за счет зарядов - сверхплотных струй ускоренных протонов или ионов, разгоняемых магнитным ускорителем. При попадании этого голубого шара в цель происходит взрыв страшной силы! |
| Pulse Laser (Large)<br>Pulse Laser (Medium)<br>Pulse Laser (Small) | Семейство лазеров (я думаю все понятно). |
| Gauss Rifle | Пушка Гаусса. Очень эффективное средство. Стреляет огромными железными шарами-снарядами. |
| LB 2-X AC<br>LB 5-X AC<br>LB 10-X AC<br>LB 20-X AC | РАКЕТЫ!!! |
| Machine Gun | Скорострельное, самоперезаряжающееся орудие. |
| Ultra AC/2<br>Ultra AC/5<br>Ultra AC/10<br>Ultra AC/20 | Семейство крупнокалиберных пулеметов. Снаряды для пулеметов, как правило, начиняются мощной взрывчаткой и отличаются высоким бронебойным эффектом. |
| SRM 2<br>SRM 4<br>SRM 6 | Самонаводящиеся ракеты |
| Streak SRM 2<br>Streak SRM 4<br>Streak SRM 6 | Самонаводящиеся ракеты |
| LRM 5<br>LRM 10<br>LRM 15<br>LRM 20 | Самонаводящиеся ракеты |

## 8. "НУ И КАК УПРАВЛЯТЬ ЭТОЙ ГОРОЙ МЕТАЛЛОЛОМА?"

Отвечаем: очень просто. Поэкспериментируйте и получится следующее...

ВООРУЖЕНИЕ

Огонь - SPACEBAR
Выбор текущего оружия для использования - ENTER
Переключение режима стрельбы из всех пушек или одной текущей - “\”
Объединение оружия в группы 1, 2, 3 - SHIFT + 1, 2, 3
Стрельба группами 1, 2, 3 - Num Lock, /, * (на дополнительной клавиатуре - Keypad)
Проверка амуниции - K

ЦЕЛИ (система наведения на врага)

Перебирает по порядку все цели - T
Предыдущая цель - R
Цель, находящаяся впереди робота - E
Дружественная цель - F
Объект, не представляющий угрозы - Q
Инспекция объекта - I
Отключить систему наведения - CTRL + T

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

Циклическое переключение всех режимов - F1

| *Дисплеи:* | *Камеры:* |
|---|---|
| Радар (нормальный/во весь экран) - F2 | Выбранная цель - F4 |
| Отчет о повреждениях у выбранной цели - F5 | Передняя камера - F7 |
| Отчет о повреждениях Вашего робота - F6 | Задняя камера - F8 |
| Вкл./откл. впомогательные системы - F11 | Просмотр оружия - F9 |
| Общее меню всех систем - U | Просмотр оружия (полный экран) - F10 |
| Отчет о выполнении поставленной задачи - F12 | |

УПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯМИ РОБОТА

Задание конкретной скорости движения - 1...0
Увеличение/уменьшение скорости движения - “+”/”-“
Поворот робота налево направо - ← →
Переключение направления движения (вперед/назад) - BACKSPACE
Поворот кабины робота налево и направо - “<” и “>”
Поднять/опустить кабину - ↑ и ↓
Подпрыгнуть (включение прыжковых ускорителей) - J
Выбор навигационной точки - N
Включение автопилота - A
Перезагрузка атомного генератора (Restart) - S
Катапультирование - CTRL + ALT + E

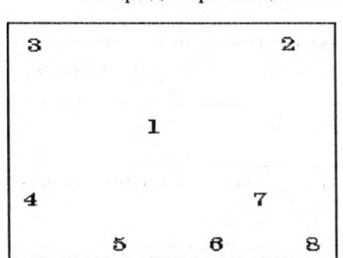
ПРИСПОСОБЛЕНИЯ ДЛЯ ОБЗОРА ИЗ КАБИНЫ РОБОТА

Увеличить изображение - Z
Уменьшить изображение - SHIFT + Z
Направить свой (ТВОЙ!!!) взгляд налево, направо - 7, 9 (на дополнительной клавиатуре)
Увеличить радиус радара - X
Уменьшить радиус радара - SHIFT + X
Дистанционное управление роботом (через камеру сзади) - C

ПРОЧИЕ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

Опции/Параметры битвы - ESC
Пауза в игре - ALT + P/PAUSE
Изображение в полный экран без приборной доски - CTRL + P
Прерывание миссии и выход в холл КЛАНА - CTRL + Q

Теперь для ориентации опишем игровой экран.




1. Основной экран, через который познается мир.
2. Список оружия.
3. Радар.
4. Вражеский робот и степень его повреждений.
5-6. Индикаторы теплового контроля боевого робота (он не должен перегреваться; ОПАСНО!!!).
7. Состояние Вашего робота.
8. Индикатор скорости движения.

Теперь, я надеюсь, играть стало значительно легче, но можно еще больше облегчить задачу. А как это сделать? Читайте дальше...

### 9. КАК ОБМАНУТЬ MECHWARRIOR 2?

Во всех приличных играх существуют специальные коды для упрощения процесса отладки. В этой игре они тоже есть. Для того, чтобы их задействовать, нужно сделать следующее:

1. Войдите в пункт Register.
2. Кликните мышой на своем имени.
3. Наберите "Enzo".
4. Направляйтесь в MECH LAB.
5. Нажмите <G>.

Теперь, находясь в кабине робота, Вы можете, нажав одновременно на клавиши Ctrl-Alt-Shift и держа их, набрать любой из нижеприведенных кодов.

CIA - Неограниченный запас боеприпасов (ammo)
COLDMISER - Теперь можно не бояться перегрева.
DEI - F E I F (Лично я так и не понял, для чего же это нужно?)
DORCS - Hallucinations, пока Вы не встречаете программистов!
ENOLAGAY - Подобный плате...
TLOFRONT - Задняя камера просмотра HUD становится передней.
F*CK - Ничего особенного, но Вам сделают выговор.
S*IT - Та же самая вещь. Они хоть делают что-нибудь?
HANGAROUND - Что-нибудь относительно blimp. Есть лучшая идея, для чего это нужно?
ICANTHACKIT - Задание заканчивается независимо от результата и засчитывается Вам как пройденное.
IDKFA - "Врагу не сдается наш грозный "ВАРЯГ"" - лучший способ самоубийства.
LAIRDO - Что-нибудь относительно blimp.
UNMEEPMEEP - Сжатие времени.
MICHELIN - См. сферы ограничения на debris и mech части
MIGHTYMOUSE - Неограниченный запас энергии прыжка.
XRAY - Система технического Х-ЛУЧА. Теперь все уязвимые части роботов будут обведены зеленым кругом. Таким образом, можно знать куда стрелять, чтобы что-то повредить.
ZMAK - Добавление отведенного времени.
BLORB - Неуязвимость (теперь попробуй нас достать отсюда, враг!)
TINKERBELL - Перемещаемые внешние камеры.
CGANKEM - Выбранная цель отправляется к праотцам.
TLOFLYGIRL - Волшебным образом у Вас появляются прыжковые ускорители (прыгай на здоровье).

### 10. ПРОБЛЕМЫ...

Так как MECHWARRIOR II - современный тренажер, то для того, чтобы в него нормально игралось, необходимо выделить определенные ресурсы Вашего компьютера (хотя, если они есть, игра сама должна взять их во временное пользование). Ниже я постараюсь описать, какие проблемы могут возникнуть при запуске этой игры. Начнем по порядку...

***Память.***

MechWarrior II требует довольно много памяти для нормальной работы - 8 Mb. А на некоторых машинах, даже при наличии этого количества памяти, игра сообщает, что не достаточно памяти. В этом случае лучшая альтернатива - создать загрузочный диск (Boot Disk).

Вопрос: Я нуждаюсь в Расширенной памяти для MechWarrior 2 ?
Ответ: Нет. Mechwarrior не использует расширенную память.
Вопрос: У меня нормально загружается игра, но далее играть нельзя, потому что я не могу войти в пункт игры за Клан.
Ответ: Это одна из проблем, происходящая на машинах с 8 Mb памяти. Игра будет идти нормально, если должным образом сконфигурировать систему. В большинстве случаев будет конфликт со Smatdrv`ом. Он занимает 2 Mb RAM в компьютерах, имеющих больше 6 Mb памяти. Поставьте в Вашем AUTOEXEC.BAT REM перед строчкой запуска Smartdrv.exe и перегрузите компьютер. Если проблема не устранена, нужно посмотреть, какие еще программы по- хамски отбирают память у Вашего компьютера.

***Видео.***

Вопрос: Заставки во время игры у меня "притормаживают". Почему ?
Ответ: MechWarrior II был разработан для работы с любой SVGA картой. Возможно, Вы не загрузили соответствующий драйвер.
Вопрос: Какие режимы поддерживает игра ?
Ответ: Всего есть три режима: 320x200, 640x480 и 1024x760.

***Звук.***

Первым делом маленький совет: если у Вас Adlib, то выбросьте его на помойку и купите Sound Blaster или любую совместимую с ним звуковую карту!!!
Вопрос: Все звуки и музыка в игре почти не слышно. Что делать?

Ответ: Самое легкое решение - проверьте колонки или купите новые, да еще активные. Если же это не помогает, то возьмите руководство к звуковой карте и попробуйте увеличить звук, пользуясь инструкцией.

Вопрос: Звука нет совсем.

Ответ: Опять первым делом проверьте работоспособность колонок. А потом запустите MW2SETUP и установите там тип своей звуковой карты.

***Прочее.***

Вопрос: У меня 4х CD-ROM Sanyo и Gateway 2000 Pentium. В течение игры музыка играет только один раз, а далее наотрез отказывается воспроизводиться.

Что неправильно?

Ответ: Скорее всего, это вызвано Вашим CD-ROM`мом. Вероятно, Вы имеете версию 1.2 Sanyo Drive. Версия 1.3 будет работать без проблем.

Вопрос: Есть миссия, которую я не могу пройти. Имеется ли какое-нибудь обходное решение проблемы.

Ответ: Очень полезный совет в данном случае - пользуйтесь главой этого описания "Как обмануть MechWarrior II"!

Вопрос: Кинозаставки идут не очень гладко. Что делать?

Ответ: Если у Вас достаточно места на "винчестере" попробуйте полную установку.

Вопрос: Если у меня процессор Pentium с ошибкой, то будет ли это влиять на игру?

Ответ: MechWarrior 2 не использует операции с плавающей точкой, поэтому можете смело играть и вообще забыть об этом неприятном моменте.

Вопрос: Могу ли я играть в MechWarrior II в Windows NT?

Ответ: MechWarrior II не был разработан под Windows NT. Игра должна запускаться под DOS`ом. Сразу же добавлю, что в OS/2 и Windows 95 игра "глючит" (пока).

Ну, в общем-то, и все. Наше повествование об этой замечательной и долгожданной игрушке подошло к концу. И я надеюсь, что Вы еще долго будете сражаться за родной КЛАН и в конце концов завоюете честь командовать отборными войсками в последней битве за... ЗЕМЛЮ (to TERRA)!!!

# MORTAL KOMBAT 3

## Фирма - MIDWAY. Год выпуска - 1995

### 1. ЧТО МК3 ХОЧЕТ ОТ ВАС И ВАШЕГО КОМПЬЮТЕРА

Минимальные требования к Вашему компьютеру: процессор - не ниже 386DX, VGA монитор (с достаточно быстрой картой), памяти не менее 8 мегабайт. Желательно (оптимальная конфигурация) процессор 486DX-66 (лучше DX4-100), 8 мегабайт памяти, быстрая видеокарта, хорошая звуковая карта, джойстик и умение быстро и правильно реагировать на постоянно изменяющуюся игровую ситуацию - это, сами понимаете, уже требования к Вам. Естественно, помимо этого, Вам будет необходимо быстро шевелить пальцами, а главное - мозгами. Не удивляйтесь. Если Вы "прошли" игру (не важно, какую часть) на самом легком уровне (Very Easy), то это еще ничего не значит. Поверьте, что действительно опытные игроки думают на два-три хода (пардон, удара) вперед. Вот так-то. И к вершинам мастерства можно прийти , только воюя с товарищем (в пределах экрана, конечно, хотя хочется отметить, что в первых двух частях игры бой иногда переходил эту границу и была самая настоящая смертельная схватка за овладение клавиатурного пространства; в MORTAL KOMBAT 3 это проблема решена полностью, но об этом читайте ниже). Ну что же, хватит о "железе", перейдем непосредственно к игре.

### 2. MK3.EXE

Еще не высохла кровь на аренах, еще не успели бойцы залечить свои раны, не стихло эхо хохота Шао Кана, не побеждены все секретные игроки (помните - их целых 3 во второй части), да и, в конце концов, не куплена новая клавиатура после общефакультетного турнира по МК2, а тут грядет новый хит (да-да, мы не боимся об этом заявлять во всеуслышание) с таким милым сердцу названием MORTAL KOMBAT 3... Сразу предвидим массу вопросов от доблестных воинов предыдущих частей игры: есть ли обещанные ANIMALITY? правда, что теперь четырнадцать персонажей? говорят, что теперь нет RAYDENа, а по модему можно?... Нам кажется, этот список можно продолжать очень и очень долго, поэтому вкратце расскажем об изменениях, нововведениях и основных моментах игры:

- начнем с того, что число игроков увеличилось до 14 человек, хотя насчет "человек" - это мы погорячились, ведь среди участников появились... роботы и женщина-GORO(!). Да, уж в фантазии MIDWAY не откажешь. Из старых игроков остались не многие, вернулись на арену SONYA и KANO - по-прежнему два заклятых врага; а вообще, подробную информацию (именно информацию, а не FATALITY, BABALITY и прочее) об игроках смотрите ниже, в разделе “ЧТО ЗАДУМАЛ ШАО КАН?”;
- управление немного изменилось. Появилась новая кнопка RUN, что в переводе с буржуйского значит "бег". Кнопка очень полезная по нескольким причинам: во-первых, доби-

раться до врага с противоположенного конца экрана ну не то что бы очень утомительно, но все-таки можно было бы сделать этот процесс более быстрым - вот тут-то вышеуказанная кнопочка очень пригодится. Во-вторых, вспомните-ка, когда на Вас сверху прыгал, к примеру, KINTARO, Вы, наверняка, обычно не успевали вовремя смыться и оказывались под многотонной тушей (что очень и очень пагубно отражалось на Вашем здоровье). Вспомнили? А теперь подобной утрамбовки можно избежать: лишь вовремя нажмите эту новую кнопку (одновременно с кнопкой ВЛЕВО или ВПРАВО; естественно, бег на месте авторами не предусмотрен). В остальном, с управлением все осталось без изменений.

• что касается FATALITY и прочего, то тут появилась масса новостей. Начнем с FATALITY - теперь у каждого игрока их по два. Так что добить можно, по крайней мере, двумя разными способами. Далее, насчет "прочего" - тут много приятных нововведений: в игре теперь есть COMBOS - это серия ударов (максимально - до семи), которая отнимает у противника до двух третей энергии (это, правда, в лучшем случае, а вообще, указанные значения строго индивидуальны для каждого бойца). После проведения COMBO Вы сможете с гордостью лицезреть сообщение о нанесенном уроне сопернику. Только учтите, что все вышесказанное в равной степени относится и к противнику. Еще одна новость: появились ANIMALITY (дабы возрадовались рьяные любители фауны) - это совершенно новый и, кажется, наиболее изощренный способ убить противника, превратившись в брата нашего меньшего, - вид FATALITY, который имеет, кстати, некоторые особенности, о которых читайте ниже. Надо отдать должное авторам: в игре появилось ПОМИЛОВАНИЕ и это не какая-нибудь там "дружба" (FRIENDSHIP), которая больше смахивает на очень изощренный вид садизма (избить до полусмерти, а потом подружиться - а если так каждый будет?!!). Так вот, о ПОМИЛОВАНИИ - это возможность дать противнику немного энергии (ну совсем чуть-чуть) и продолжить бой. ПОМИЛОВАНИЕ тоже имеет особенности, о которых Вы узнаете чуть позже. BABALITY и FRIENDSHIP не изменились (принципиально, естественно); о том, что не надо нажимать, чтобы получить возможность их использовать, мы расскажем в предпоследнем разделе - FINISH HIM!.

• если в первых частях противники,кроме FATALITY, ничего больше не делали (в первой - из-за отсутствия оных, а во второй - по непонятным причинам), то в этой части, проиграв, Вы можете порадоваться, глядя на себя (точнее, Вашего игрока) в далеком детстве, или узнать, что, например, Liu Kang (Stryker, Sub-Zero и т.д.) оказался Вашим лучшим другом.

• еще одна приятная новость для любителей поиграть вдвоем. Можно настроить игру по своему вкусу: например, можно одному из игроков начать поединок только с половиной энергии или запретить использование блоков (причем, все это можно сделать только с ЕДИНОДУШНОГО согласия партнеров) и многое-многое другое. При игре на одной клавиатуре игроки почти не "блокируют" друг друга, но лучше оставьте этот варварский способ игры в прошлом, ведь теперь можно устроить разборки по сети. Попробуйте - ощущения незабываемые, а главное - не надо делить клавиатуру.

• в общем, хочется отметить, что игра стала более красочной, лучше оформленной, на порядок стали лучше BACKGROUNDы (задние фоны), увеличилось число уровней типа PIT/TOMB, о которых мы все расскажем, в целом улучшился интерфейс и, вообще, игра оставила более чем приятное впечатление. Ну, что фанаты Мортального Комбата, вперед.

### 3. ЧТО ЗАДУМАЛ ШАО КАН?

Итак, прежде чем рассказать о гнусных планах великого и ужасного Шао Кана, давайте прочтем последние слова всеми любимого Рэйдена (он, кстати, победитель второго Комбата):

"Друзья мои! Вы выбраны, чтобы представить нашу Землю в Смертельном Поединке. В назидание хочу напомнить Вам: несмотря на то, что Ваши души надежно защищены от зла Шао Кана, Ваши жизни все так же уязвимы и подвластны ему.

Я не могу больше вмешиваться в Вашу земную жизнь, потому что Земля теперь под властью другого бога..."

Это были последние слова Рэйдена - бога молний и грома - на нашей несчастной планете. Почему несчастной? А вот почему...

Многие века злой император Шоа Кан пытался захватить нашу Землю. Для него существовал лишь один способ для реализации своих замыслов - это Смертельный Поединок (Mortal Kombat!). Только уничтожив представителей Земли в этом турнире, Шао Кан мог бы добраться до нашего мира. Чего он только ни делал ради этого. Но до сих пор мы (имеется в виду все человечество, а не авторы этого описания) с честью отражали его атаки. И вот однажды Шао Кан решается привести в действие план, которой был им задуман аж десять тысяч лет назад. Тогда император был не один, а с молодой королевой по имени Sindel, но она неожиданно умерла в полном расцвете сил. И вот через много лет (точнее, через десять тысяч, в наше время) ее дух возрождается снова (не без помощи Шао Кана, естественно). И теперь злой император получил возможность прорваться в наш мир, не используя Смертельный Поединок.

Он не стал терять времени и, едва переступив границу миров, методично начал превращать нашу Землю в ужасный пустынный, мертвый мир. Ему помогала армия, состоящая из полулюдей-полулошадей (что-то вроде кентавров) с длинными железными хвостами и небольшими, но очень крепкими рогами. Шао Кан забирал души всех умервщленных людей.

Вскоре на планете не осталось почти никого. Лишь восемь воинов остались в живых и нашли в себе силы противостоять не только могущественной армии, но и самому императору:

■ Liu Kang (в его роли снялся Eddie Wong):

Лю остался верен своему Белому Лотосу и продолжал начинания Кунг Лао, он даже пытался заглянуть в будущее, но... неожиданная атака сил зла разрушила все его планы. И поэтому Лю Канг снова в строю.

■ Kabal (в его роли снялся Richard Divizio):

Все, что о нем известно, - он один из немногих, кто остался живым после вероломного нападения Шао Кана. Как следствие этого, Кабал никогда не снимает респиратор.

■ Stryker (в его роли снялся Michael Obrien):

Во время Нашествия Страйкер сумел не только не поддаться панике, но и создать небольшую группировку для борьбы со злыми силами, которую он и возглавил. Шао Кану почти удалось забрать его душу, но Страйкер все же сумел выжить в этом неравном сражении.

■ Sub-Zero (в его роли снялся John Turk):

Ниньзя вернулся без маски... Он был предан своим кланом ниньзя (который возглавлял Лин Куей). К несчастью, его преследователи из клана теперь превращены в роботов и повсюду преследуют его, поэтому бесстрашный ниньзя должен не только защитить свою душу, но и суметь выжить в борьбе с железными воинами.

■ Nightwolf (в его роли снялся Sal Divita):

Воин-шаман сумел защитить себя древней магией. Вполне возможно, что Шао Кану этот орешек окажется не по зубам.

■ Jax (в его роли снялся John Parrish):

Джэкс поставил себе вместо рук биометаллические пластины. Он много тренировался, и нападение Шао Кана не застало его врасплох; больше того, Джекс настроен на победу.

■ Sonya (в ее роли снялась Kerri Hoskins):

Соня была спасена из мира Шао Кана Джексом и теперь хочет взять реванш за поражение в первом турнире, тем более что ее основной соперник (Кэно) до сих пор жив и здравствует, правда уже без души...

■ Kung Lao (в его роли снялся Tony Marquez):

Этот Шао-Линьский монах не может бездействовать, когда вокруг полчища вражеских армий уничтожают нашу планету. Великолепный воин готов к поединку...

Кто же противостоит этом бойцам - единственным защитникам Земли?

■ Cyrax (в его роли снялся Sal Divita)

Цирэкс - кодовый номер этого робота LK-4D4. Это второй из трех роботов, созданных Лином Куейем. Цирэкс запрограммирован на поиск и уничтожение Саб-Зиро. Бездушный робот неподвластен Шао Кану и поэтому может являться реальной угрозой его деятельности.

■ Kano (в его роли снялся Richard Divizio)

Кэно не был убит в первом турнире. Он не только остался жив, но и сумел выбраться из мира Шао Кана, где и находился после поражения. Во время Нашествия император забрал душу этого воина, но Шао Кану был нужен человек, который мог бы обучить его армию пользоваться земным оружием, таким образом Кэно и попал на службу злому императору.

■ Sector (в его роли снялся Sal Divita)

Сектор - этот робот имеет рабочее название LK-9T9. Это первый из трех роботов, созданных Лином Куейем. Это был когда-то специально тренированный убийца, превращенный в робота за его лояльность к клану. Сектор выжил при Вторжении, так как у него не было души, которую мог бы забрать Шао Кан.

■ Sindel (в ее роли снялась Lia Montelongo)

Синдел была когда-то правительницей мира Шао Кана - она была королевой. Теперь, через десять тысяч лет после ее смерти, с помощью императора Синдел переродилась и теперь она - ключ к завоеванию земли...

■ Sheeva (кто снялся в ее роли - неизвестно)

Шива была назначена личным телохранителем Синдел, но ее очень сильно смутил тот факт, что во главе армии Нашествия был поставлен Мотаро, а не она, и теперь Шива жаждет восстановить справедливость и вернуть честь и славу своей расе.

■ Shang Tsung

Шанг Цунг так и остался лишь игрушкой в руках Шао Кана, хоть и наделенный более сильной магией.

Пара слов о самом Шао Кане. В его роли снялся малоизвестный актер Brian Glynn. Один интересный факт: он один из самых маленьких по росту среди актеров (Саб-Зиро почти на голову его выше). Сравните это с ситуацией в игре.

И последнее: мы не знаем, кто победитель третьего Mortal Kombata-а, но нам кажется (и это исключительно наше мнение), что это будет Sheeva по вполне понятным причинам, хотя мы можем и ошибаться, кто знает?...

**4. PRESS START TO JOIN**

После запуска игры Вы попадаете в меню, где можете выбрать игрока. Если Вы нажмете ESC, то сможете задать управление (CONTROLS), калибровать джойстик, установить уровень сложности (от WUSS до YEAH, RIGHT!) - все, в целом, похоже на предыдущие версии игры.

START - старт теперь не F1 и не F2 , а клавиши High Punch у соответствующего игрока. Учтите это!

Теперь о более интересном - о нововведениях. Итак, начнем с FATALITY. Теперь, как уже отмечалось выше, у каждого игрока их строго по два, причем некоторые FATALITY можно проделать разными способами. В остальном, с FATALITY все осталось по-старому.

FRIENSHIP и BABALITY - чтобы можно было сделать эти суперприемы, Вам необходимо не нажимать блок в последнем раунде; при проведении FRIENSHIP и BABALITY Вы можете находиться, где угодно; и данные приемы можно делать после MERCY (см. ниже).

STAGE. Всего в игре три STAGE-а:

- Shao Kahn's Tower
- The Subway
- The Pit III

Если Вы хотите сделать STAGE в The Subway, то не делайте апперкот. Приемы для STAGE указаны в разделе FINISH HIM! для всех игроков (пункт так и называется - STAGE).

MERCY - помимо помилования врага, это еще и необходимое условие ANIMALITY, т.к. ANIMALITY Вы можете сделать ТОЛЬКО ПОСЛЕ MERCY! Чтобы выполнить MERCY, Вам надо при появлении надписи "FINISH HIM (HER)!" нажать клавиши Run (Down - Down), причем сначала надо держать Run несколько секунд (2-3), а затем только нажимать Down - Down, потом отпустить Run.

Условия и особенности MERCY:

- Противник обязательно должен выиграть один раунд.
- Вы можете находиться где угодно, кроме максимальной близости к противнику.
- Вы не можете делать более одного MERCY за матч.
- Вы можете делать любые спецкомбинации после MERCY: (FATALITY, FRIENDSHIP, STAGE, BABALITY и, конечно же, ANIMALITY).

ANIMALITY - это еще один вид добивания несчастной жертвы: Вы превращаетесь в животное и съедаете, растерзываете, откусываете (ненужное вычеркнуть), на Ваш взгляд, лишние части тела соперника и т.д. ANIMALITY можно выполнить только после MERCY и никак иначе. В общем, хочется отметить, что уж чего-то великого в ANIMALITY нет, хотя не нам судить...

TURNAMENT - для выбора игрока нажимайте клавиши Back или Forward, для первого игрока по умолчанию предлагается Shang Tsung, а для второго игрока - Liu Kang. Чтобы сделать выбор случайных игроков, нажмите Up + High Punch.

COMBO - это серия ударов, причем прервать их блоком противнику не удастся. Как только Вы начинаете проводить COMBO, то зеленая полоса в COMBO-измерителе (назовем его так, а находится он под индикатором энергии) начнет уменьшаться (уменьшается он и в случае бега). Как только она пропадет, действие COMBO прекращается. Вы можете найти список COMBO с указанием (для некоторых) числа ударов и степени повреждения противника в разделе FINISH HIM!.

Когда Вы играете с противником - человеком, то перед боем Вы можете установить некоторые параметры игры (или, наоборот, отменить). Когда вы оба выберете игрока, то можно проделать вышеуказанные манипуляции нажатием клавиш Low Punch (первая цифра), Block (вторая цифра), Low Kick (третья цифра) - таким образом Вы можете набирать различные комбинации из шести значков. Значки следующие (цифра - это количество нажатий одной из трех вышеперечисленных клавиш):

| | | |
|---|---|---|
| 0 - МК Дракон | 1 - МК Логотип | 2 - Символика Инь-Янь |
| 3 - Номер три | 4 - Знак вопроса | 5 - Молния |
| 6 - Морда Goro | 7 - Всемилюбимый Raiden | 8 - Всеми не любимый Shao Kahn |
| 9 - Череп | | |

Коды (первые три цифры для первого игрока, вторые три - для второго):

100-100 - отменить броски
020-020 - отменить блоки
987-123 - нет показателей энергии и COMBOS
033-000 - половина знергии для первого игрока (в каждом раунде)
000-033 - половина знергии для второго игрока (в каждом раунде)
707-000 - четверть знергии для первого игрока (в каждом раунде)
000-707 - четверть знергии для второго игрока (в каждом раунде)
688-422 - игра "втемную": экран освещается лишь в моменты ударов
460-460 - случайные превращения бойцов (каждые 5 - 8 секунд)

985-125 - психо-Kombat (темно, игроки постоянно превращаются, нет измерений энергии и COMBOS, отменены блоки)
466-466 - не ограничен бег и COMBOS (показатели измерителя не меняются)
642-468 - после вашего поединка игра заканчивается для обоих (победитель в турнир не выходит)

Эти коды просто выводят на экран сообщения:

282-282 - текст: "NO FEAR"
123-926 - текст: "NO KNOWLEDGE THAT IS NOT POWER"
987-666 - текст: "HOLD FLIPPERS DURING CASINO RUN"

Эти коды позволят Вам драться со скрытыми персонажами (дерется победитель, для проигравшего игра окончена):

969-141 - победитель сражается с Motaro
769-342 - победитель сражается с Noob Saibot
033-564 - победитель сражается с Shao Kahn
205-205 - победитель сражается с Fights Smoke

Итак, разберем один пример.

Предположим Вам, например, надо набрать код 969-141 (для драки победителя с Motaro), для этого:

первый игрок нажимает: девять раз Low Punch, шесть раз Block и девять раз Low Kick.
второй игрок в это время: один раз Low Punch, четыре раза Block, один раз Low Kick.

Как сделать, чтобы в игру вступил Smoke?

Мы не знаем. В инструкции было написано (дословно):

10902-22234 : включить в игру Smoke.

```
1    2    2    4
  9         2
0    0    2    2
```

Но когда и что нажать, мы так и не поняли. Попробуйте, может быть, получится у Вас...

## 5. FINISH HIM!

Ну что же, настало время рассказать о самом интересном - о суперприемах, FATALITY, BABALITY, FRIENDSHIP, STAGE, COMBO и ANIMALITY (вроде ничего не забыли). Мы будем придерживаться следующих обозначений (во избежание путаницы, так как на русском языке некоторые движения начинаются на одну и ту же букву, а писать все движения целыми словами - это слишком уж долго):

| ДВИЖЕНИЯ: | |
|---|---|
| U (UP) | ВВЕРХ (ПРЫЖОК) |
| F (FORWARD) | ВПЕРЕД |
| D (DOWN) | ВНИЗ (ПРИСЕСТЬ) |
| B (BACK) | НАЗАД |
| R (RUN) | БЕГ |

| УДАРЫ: | |
|---|---|
| HP - HIGH PUNCH (РУКОЙ ВВЕРХ) | HK - HIGH KICK (НОГОЙ ВВЕРХ) |
| BL - BLOCK (БЛОК) | |
| LP - LOW PUNCH (РУКОЙ ВНИЗ) | LK - LOW KICK (НОГОЙ ВНИЗ) |

Так, с этим разобрались. Далее, мы хотели бы оговорить такой момент: если в тексте Вы увидите символ "-" , то это обозначает последовательные нажатия, значок "+" - одновременное нажатие, а если движения или удары стоят в скобках, то их надо проводить при нажатой кнопке, которая указывается перед скобками. Для наглядности разберем несколько примеров:

| ПРИМЕР: | ЧТО НАЖИМАТЬ: |
|---|---|
| D-D-HP+LP | ВНИЗ, ВНИЗ, ОДНОВРЕМЕННО HP и LP |
| Держать HP (D-F-B) HK | ДЕРЖА НАЖАТЫМ HP, НАЖАТЬ ВНИЗ, ВПЕРЕД, НАЗАД, ОТПУСТИТЬ HP, НАЖАТЬ HK |
| Держать HK | ДЕРЖАТЬ НАЖАТЫМ HK НЕСКОЛЬКО СЕКУНД, ЗАТЕМ ОТПУСТИТЬ. |

Если прием не сработал при удержании клавиши (пример N3), то, значит, надо было держать эту кнопку чуть дольше (обычно 2-3 секунды, не больше).

Для тех, кто все еще не запомнил (или до сих пор не знает - да-да, есть и такие личности): основные удары, которые одинаково, точнее, почти одинаково, выполняются всеми игроками, приводим их полный список:

| | | |
|---|---|---|
| Удар рукой в голову | Face Punch: | HP |
| Удар рукой в грудь | Body Punch: | LP |
| Удар ногой в голову | Face Kick: | HK |
| Удар ногой в грудь | Body Kick: | LK |
| Удар рукой в прыжке | Jump Punch: | F или B (U-HP или LP) |
| Удар ногой в прыжке | Jump Kick: | F или B (U-HK или LK) |

| | | |
|---|---|---|
| Апперкот<br>Удар рукой по ногам<br>Удар ногой с разворота<br>Подсечка<br>Удар ногой сидя (высокий)<br>Удар ногой сидя (низкий) | Uppercut:<br>Crouch Punch:<br>Roundhouse Kick:<br>Leg Sweep:<br>Crouch Kick(High):<br>Crouch Kick(Low): | D (HP)<br>D (LP)<br>B (HK)<br>B (LK)<br>D (HK)<br>D (LK) |
| *Специальный удар рукой<br>*Специальный удар ногой<br>*Бросок | Specialty Punch:<br>Knee:<br>Throw: | HP<br>HK или LK<br>F (LP) |

* - Для выполнения приема надо находится максимально близко к противнику.

И последнее. В некоторых FATALITY и т.п. при нажатии клавиши Up (прыжок), можно нажать (до этого) BL (блок) - хотя это, вообще-то, не обязательно. Да, кстати, в квадратных скобках будет указано расстояние для проведения комбинации.

Ну вот и пришло время для суперприемов (все работают - лично проверили!) и всего остального. С удовольствием оглашаем весь списочек (некоторые приемы по-разному действуют в разных версиях игры; в нижеизложенном тексте такие несоответствия обязательно будут оговорены):

**SUB-ZERO**

| | |
|---|---|
| Ice Ball: | Down - Forward - Low Punch |
| Ice Shower: | Down - Forward - High Punch |
| Ice Shower front: | Down - Forward - Back - High Punch |
| Ice Shower behind: | Down - Back - Forward - High Punch |
| Ice Klones: | Down - Back - Low Punch |
| Slide: | Back + Low Punch + Block + Low Kick |

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Back - Back - Down - Back - Run [чуть больше расстояния подсечки]<br>(Sub-Zero замораживает своего противника, затем разбивает его на камни и лед одним мощным ударом.) |
| Fatality 2: | Block - Block - Run - Block - Run [близко] ИЛИ Down - Forward - Down - Forward - Low Punch [близко]<br>(Sub-Zero поднимает противника над головой, замораживает его и со всего размаху разбивает ледяную статую об землю.) |
| Animality: | Forward - Up - Up [близко] ИЛИ Up - Up - Up [близко]<br>(Sub-Zero превращается в полярного медведя) |
| Friendship: | Low Kick - Low Kick - Run - Run - Up<br>(Sub-Zero превращается в снеговика.) |
| Babality: | Down - Back - Back - High Kick |
| Stage: | Back - Down - Forward - Forward - High Kick |

Combos:

High Punch - High Punch - Low Punch - Low Kick - High Kick - Roundhouse Kick; (6 ударов - 30% версия 2.0; 23% версия 2.1)

High Punch - High Punch - Low Punch - Leg Sweep - Roundhouse Kick - Roundhouse Kick

High Kick - High Kick - Roundhouse Kick; (3 удара - 19%)

Run - High Punch - High Punch - Low Punch - Low Kick - High Kick - Roundhouse Kick

High Punch - Low Punch - Low Kick - High Kick - Roundhouse Kick

**STRYKER**

| | |
|---|---|
| Long Grenade: | Down - Back - High Punch |
| Short Grenade: | Down - Back - Low Punch |
| Baton Throw: | Forward - Forward - High Kick |
| Baton Trip: | Forward - Back - Low Punch |

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Down - Forward - Down - Forward - Block [максимально близко]<br>(Stryker привязывает к несчастной жертве часовую бомбу, быстренько отскакивает, затыкает уши, чтобы не оглохнуть от ужасного взрыва.) |
| Fatality 2: | Forward - Forward - Forward - Low Kick [в разных концах экрана]<br>(Stryker выстреливает из электрошокового аппарата и заставляет противника пропускать через себя электрический ток повышенного напряжения.) |
| Animality: | Run - Run - Run - Block [на расстоянии подсечки]<br>(Stryker превращается в динозавра) |
| Friendship: | Low Punch - Run - Run - Low Punch<br>(Stryker свистит в свисток и пробегает много-много всяких персонажей) |
| Babality: | Down - Forward - Forward - Back - High Punch |
| Stage: | Forward - Up - Up - High Kick |

Combos:

Low Kick - High Punch - High Punch - Low Punch - Uppercut - Jump Kick - Baton Throw; (7 ударов - 50%)

Low Kick - High Punch - High Punch - Low Punch - Jump Kick - Baton Throw; (6 ударов - до 36% у некоторых персонажей)

High Punch - High Punch - Low Punch; (3 удара - 18%)

High Kick - High Kick - High Kick - High Punch - High Punch - Low Punch

Run - High Punch - High Punch - Crouch Punch - Baton Throw

**SHANG TSUNG**

Volcanic Eruption: Forward - Back - Back - Low Kick

Fireballs:
1: Back - Back - High Punch
2: Back - Back - Forward - High Punch
3: Back - Back - Forward - Forward - High Punch

Morphs:
Cyrax: Block - Block - Block
Jax: Forward - Forward - Down - Low Punch
Kabal: Low Punch - Block - High Kick
Kano: Back - Forward - Block
Kung Lao: Run - Run - Block - Run
Liu Kang: Вращать джойстик (Forward - Up - Back - Down)
Night Wolf: Up - Up - Up
Sektor: Down - Forward - Back - Run
Sheeva: Держать Low Kick (Forward - Down - Forward)
ИЛИ
Forward - Down - Forward - Low Kick - Low Kick
Sindel: Back - Down - Back - Low Kick
Sonya: Down + Run + Low Punch + Block
Stryker: Forward - Forward - Forward - High Kick
Sub-Zero: Forward - Down - Forward - High Punch

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Держать Low Punch (Down - Forward - Forward - Down) [близко]<br>(Кровать из гвоздей поднимается за спиной Shang Tsung-a, на которую он и бросает свою несчастную жертву.) |
| Fatality 2: | Держать Low Punch (Run - Block - Run - Block) [максимально близко]<br>(Shang Tsung поднимает своего врага, забирает его (ее) душу (в это время соперник зеленеет, превращаясь в желеподобную массу) Вскоре на землю падает лишь скелет жертвы, от удара рассыпаясь в прах). |
| Animality: | Держать High Punch (Run - Run - Run)<br>(Shang Tsung превращается в змею и живьем сжирает своего противника.) |
| Friendship: | Low Kick - Low Kick - Run - Run - Down<br>(Shang Tsung превращается в птичку и ускакивает от противника) |
| Babality: | Run - Run - Run - Low Kick |
| Stage: | Up - Up - Back - Low Punch |

Combos:

Low Kick - High Punch - High Punch - Low Punch - Roundhouse Kick; (5 ударов - 28%)

High Punch - High Punch - Low Punch - High Kick; (4 удара - 19%)

High Punch - High Punch - High Kick; (3 удара 18%)

High Punch - High Kick - Low Punch - Roundhouse Kick

Low Kick - High Kick - Roundhouse Kick

**SONYA**

Rings: Down - Forward - Low Punch

Bicycle Kick: Back - Back - Down - High Kick

Square Wave Punch: Forward - Back - High Punch

Leg Grab: Down & Low Punch & Block

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Back - Forward - Down - Down - Run [где угодно]<br>ИЛИ<br>Down - Down - Down - Forward - Low Kick [где угодно]<br>(Sonya посылает прощальный поцелуй своей жертве, почти тоже, что и Mortal Kombat.) |
| Fatality 2: | Держать Block (Up - Up - Back - Down) [больше половины экрана]<br>(Sonya запускает во врага пурпурный шар-сеть, который и убивает жертву.) |
| Anamality: | Держать Low Punch (Back - Forward - Down - Forward) [близко]<br>(Sonya превращается в ястреба и убивает своего врага.) |
| Friendship: | Back - Forward - Back - Down - Run<br>(Sonya танцует.) |

| | |
|---|---|
| Babality: | Down - Down - Forward - Low Kick |
| Stage: | Forward - Forward - Down - High Punch |

Combos:

High Kick - High Kick - High Punch - High Punch - Low Punch - Back & High Punch; (6 ударов - 34%)

High Punch - High Punch - Low Punch - Back + High Punch

High Punch - High Punch - Low Punch - Roundhouse Kick

**SMOKE**

Harpoon: Back - Back - Low Punch

Teleport Uppercut: Forward - Forward - Low Kick (можно делать в воздухе)

Invisibility: Up - Up - Run

Air Throw: Block (в воздухе)

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Up - Up - Forward - Down [в разных концах экрана] (Smoke сотрясает землю.) |
| Fatality 2: | Держать Run + Block (Down - Down - Forward - Up) [на расстоянии подсечки] (Smoke вставляет в зубы жертвы гранату, которая вскоре превращает последнего в гору костей и мяса.) |
| Animality: | Down - Forward - Forward - Block [больше расстояния подсечки] (Smoke превращается в быка) |
| Friendship: | Run - Run - Run - High Kick [в разных концах экрана] |
| Babality: | Down - Down - Back - Back - High Kick |
| Stage: | Forward - Forward - Down - Low Kick |

Combos:

High Punch - High Punch - Low Punch - Teleport - High Punch - Harpoon - Uppercut; (7 ударов - 40%)

Harpoon - High Punch - High Punch - Low Kick - High Kick - Low Punch; (5 ударов - 24%)

Jump Kick - Teleport - Low Kick - Air Throw; (3 удара - 28%)

High Punch - High Punch - High Kick; (3 удара - 19%)

High Punch - High Punch - Low Punch; (3 удара - 17%)

**SINDEL**

Fireball Down - Forward - Low Kick (в воздухе)

Fireball Forward - Forward - Low Punch (на земле)

Scream Pull: Forward - Forward - Forward - High Punch

Flight: Back - Back - Forward - High Kick

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Run - Block - Block - Run + Block [максимально близко]<br>ИЛИ<br>Run - Run - Back - Back - Run + Back [максимально близко]<br>(Sindel орет на жертву и тем самым уничтожает большинство ее плоти, оставляя лишь мясо на костях (бр-р).) |
| Fatality 2: | Run - Run - Block - Run - Block [на расстоянии подсечки]<br>ИЛИ<br>Run - Run - Block - Run - Back [на расстоянии подсечки]<br>(Sindel нежно обвивают свою жертву волосами, а потом одним сильным рывком раскручивает ее, обрекая тем самым на страшную смерть.) |
| Animality: | Forward - Forward - Up - High Punch<br>ИЛИ<br>Forward - Forward - High Punch<br>(Sindel превращается в осу) |
| Friendship: | Run - Run - Run - Run - Run - Up<br>(Sindel пинает мяч у ног противника, а затем мило так говорит: "That was fun! Это было здорово!".) |
| Babality: | Run - Run - Run - Up |
| Stage: | Down - Down - Down - Low Punch |

Combos:

High Kick - High Punch - High Punch - Uppercut - Jump Kick - Air Fireball; (6 ударов - 40%)

High Punch - High Punch - Low Punch - High Kick - Flight - Air Fireball; (5 ударов - 31%)

High Punch - High Punch - Low Punch - High Kick; (4 удара - 22%)

High Kick - High Punch - High Punch - Low Punch - Roundhouse Kick

High Kick - High Punch - Low Punch - High Kick

**SEKTOR**

Heat Seeker: Forward - Down - Back - High Punch
Straight Missile: Forward - Forward - Low Punch
Teleport: Forward - Forward - Low Kick (можно делать в воздухе)

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Low Punch - Run - Run - Block [на расстоянии подсечки] ИЛИ Back - Back - Back - High Kick [на расстоянии подсечки] (Из груди Sektora выползает огромный пресс, которым он раздавливает свою жертву.) |
| Fatality 2: | Forward - Forward - Forward - Back - Block [половина экрана] (Sektor выпускает струю пламени, которая сжигает врага дотла.) |
| Animality: | Forward - Forward - Down - Up [близко] ИЛИ Down - Down - Down - Up [близко] (Sektor превращается в летучую мышь) |
| Friendship: | Run - Run - Run - Run - Down (Sektor играет) |
| Babality: | Back - Down - Down - Down - High Kick |
| Stage: | Run - Run - Run - Down |

Combos:
High Punch - High Punch - High Kick - High Kick - Roundhouse Kick; (5 ударов - 26%)
Teleport - Jump Kick - Straight Missile; (3 удара - 22%)
High Kick - High Kick - Roundhouse Kick; (3 удара - 19%)
High Punch - High Punch - Low Punch; (3 удара - 18%)
High Punch - High Punch - Low Kick - Low Punch
High Punch - High Punch - High Kick
Heat Seeker - Teleport - Run - Low Punch - Straight Missile

**NIGHT WOLF**

Axe Uppercut: Down - Forward - High Punch
Shoot Arrow: Down - Back - Low Punch
Shield Aura: Back - Back - Back - High Kick
Shoulder Slam: Forward - Forward - Low Kick

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Up - Up - Back - Forward - Block [максимально близко] ИЛИ Down - Forward - Forward - High Kick [максимально близко] (Night Wolf вызывает шаманскую магию. С небес начинает падать лунный свет, который полностью уничтожает врага.) |
| Fatality 2: | Back - Back - Down - High Punch [далеко] ИЛИ Back - Back - Back - High Punch [на расстоянии прыжка] (Night Wolf поднимает секиру к небесам, с которых начинают бить молнии. Отражаясь от топора, они попадают в жертву, превращая ее в груду дымящегося мяса.) |
| Animality: | Forward - Forward - Down - Down [близко] ИЛИ Down - Down - Down [на расстоянии подсечки] (Night Wolf превращается в волка) |
| Friendship: | Run - Run - Run - Down (Nightwolf превращается в Raiden-a, затем с неба падает игральный автомат MKII) |
| Babality: | Forward - Back - Forward - Back - Low Punch |
| Stage: | Run - Run - Block |

Combos:
Low Kick - High Punch - High Punch - Low Punch - Axe Uppercut - Axe Uppercut - High Kick; (7 ударов - 41%)
High Punch - High Punch - Axe Uppercut - High Punch - Shoulder Smash; (5 ударов - 34%)
High Punch - High Punch - Low Punch - Low Punch; (4 удара - 21%)
High Punch - High Punch - Low Punch - Axe Uppercut
High Kick - High Kick - High Punch - High Punch - Low Punch - High Kick

**LIU KANG**

High Dragon Fire: Forward - Forward - High Punch
Low Dragon Fire: Forward - Forward - Low Punch
Flying Kick: Forward - Forward - High Kick
Bicycle Kick: Держать Low Kick (3 секунды.)

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Forward - Forward - Down - Down - Low Kick<br>ИЛИ<br>Forward - Forward - Forward - Back - Forward - Low Kick [рядом с врагом]<br>(Liu Kang исчезает, посылает свою душу в тело жертвы, сжигая ее при этом, затем появляется вновь.) |
| Fatality 2: | Up - Down - Up - Up - Block + Run [где угодно]<br>ИЛИ<br>Up - Up - Up - Run & Block [где угодно]<br>(Liu Kang исчезает, и противника тут же придавливает игровой автомат Mortal Kombat!, затем Liu появляется снова.) |
| Animality: | Down - Down - Up [на расстоянии подсечки]<br>(Liu превращается в дракона) |
| Friendship: | Run - Run - Run - Down + Run<br>(Liu делает пальцами тень дракона) |
| Babality: | Down - Down - Down - High Kick |
| Stage: | Run - Block - Block - Low Kick |

Combos:

High Punch - High Punch - Block - Low Kick - Low Kick - High Kick - Low Kick; (7 ударов - 34%)
High Punch - Low Kick - Low Kick - High Punch - Low Kick; (5 ударов - 25%)
Jump Kick - High Dragon Fire - Flying Kick; (3 удара - 22%)
High Punch - High Punch - Block - Low Kick - Low Kick - High Kick - Low Kick
Low Kick - Low Kick - High Kick - Roundhouse Kick

**KUNG LAO**

Hat Throw: Back - Forward - Low Punch
Teleport: Down - Up
Dive Kick: Up - Down - High Kick (только в воздухе)
WhirlSpin: Forward - Down - Forward - Run (нажимайте Run для продолжения вращения)

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Run - Block - Run -Block - Down [где угодно]<br>ИЛИ<br>Block + Run - Block + Run - Down [чуть больше расстояния подсечки]<br>(Kung Lao начинает крутиться, как волчок, все быстрее и быстрее до тех пор, пока жертва не затянется и не разлетится на мелкие куски.) |
| Fatality 2: | Forward - Forward - Back - Down - High Punch [на расстоянии подсечки]<br>(Kung Lao бросает в жертву свою шляпу, которая пролетает через весь экран четыре раза, мелко нарезая при этом противника.) |
| Animality: | Run - Run - Run - Run - Block [близко]<br>(Kung превращается в хищного гепарда) |
| Friendship: | Run - Low Punch - Run - Low Kick [чуть больше расстояния подсечки]<br>(Kung бросает свою шляпу, и за ней, весело гавкая, бежит маленькая собачка) |
| Babality: | Down - Forward - Forward - High Punch |
| Stage: | Down - Down - Forward - Forward - Low Kick |

Combos:

High Punch - Low Punch - High Punch - Low Punch - Low Kick - High Kick - Roundhouse Kick; (7 ударов - 34%)

**KANO**

Knife Throw: Down - Back - High Punch
Knife Uppercut: Down - Forward - High Punch
Grab & Bite: Down - Forward - Low Punch
Air Throw: Block (в воздухе)
Flying Cannonball: Держать Low Kick (3 секунды.)

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Держать Low Punch (Forward - Down - Down - Forward) [близко]<br>ИЛИ<br>Forward - Forward - Forward - Low Punch [близко]<br>(Kano вытаскивает скелет врага через его рот.) |
| Fatality 2: | Low Punch - Block - Block - High Kick [на расстоянии подсечки]<br>ИЛИ<br>Forward - Forward - Forward - High Kick [чуть больше расстояния подсечки]<br>(Kano стреляет лазерным лучом из искусственного глаза в свою жертву.) |
| Animality: | Держать High Punch (Block - Block - Block) [близко]<br>ИЛИ<br>Держать High Punch (Forward - Forward - Forward) [близко]<br>(Kano превращается в паука и высасывает из жертвы жизнь.) |

| | |
|---|---|
| Friendship: | Low Kick - Run - Run - High Kick<br>(Kano надувает жевательную резинку, которая лопается и обляпывает всю его физиономию.) |
| Babality: | Forward - Forward - Down - Down - Low Kick |
| Stage: | Up - Up - Back - Low Kick |

Combos:

High Punch - High Punch - Crouch Punch - Uppercut - Jump Kick - Knife Slash; (6 ударов - 37%)

High Punch - High Punch - High Kick - Low Kick - Roundhouse Kick; (5 ударов - 31%)

High Punch - High Punch - Crouch Punch - Jump Kick - Air Throw; (5 ударов - 28%)

Jump Kick - Flying Kannonball - Jump Kick - Knife Uppercut; (4 удара - 25%)

High Punch - High Punch - High Kick - High Kick - Low Kick - High Kick - Roundhouse Kick

High Punch - High Punch - Low Punch

High Kick - High Kick - Low Kick - Roundhouse Kick

High Punch - High Punch - Low Punch - Run - High Punch - Run - High Punch - Hop Kick - Air Throw

Run - High Punch - High Punch - Crouch Punch - Jump Kick - Cannonball

**KABAL**

Purple Fireball: Back - Back - High Punch (можно в воздухе)
Tornado Spin: Back - Forward - Low Kick
Ground Razor: Back - Back - Back - Run

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Down - Down - Back - Forward - Block [чуть больше расстояния подсечки]<br>ИЛИ<br>Back - Back - Forward - Down - Block [чуть больше расстояния подсечки]<br>(Kabal надувает жертву через насос (в основном, надувается голова жертвы), потом противник устремляется, как воздушный шарик, к небесам, где и взрывается.) |
| Fatality 2: | Run - Block - Block - Block - High Kick [близко]<br>ИЛИ<br>Run - Block - Block - Block - High Punch [близко]<br>(Kabal снимает респиратор и показывает свою довольно милую рожицу, от вида которой жертва и помирает, а душа (видимо, временно ушедшая в пятки), быстренько сматывается.) |
| Animality: | Держать High Punch (Forward - Forward - Down - Forward) [максимально близко]<br>ИЛИ<br>Держать High Punch (3 секунды.)<br>(Kabal превращается в фосфоресцирующий скелет собаки и добивает одним ударом противника.) |
| Friendship: | Run - Low Kick - Run - Run - Up<br>(Kabal жарит что-то на своем мече) |
| Babality: | Run - Run - Low Kick |
| Stage: | Block - Block - High Kick |

Combos:

Jump Kick - Tornado Spin - Ground Razor - Low Kick - Low Kick - High Punch - High Punch - Uppercut - Jump Kick - Purple Fireball; (10 ударов - 66%(!))

Tornado Spin - Ground Razor - Low Kick - Low Kick - High Punch - High Punch - Uppercut - Jump Kick - Purple Fireball; (9 ударов - 56%(!))

Low Kick - Low Kick - High Punch - High Punch - Uppercut - Hop Kick - Purple Fireball - Ground Razor; (7 ударов - 45%, без Ground Razor)

High Punch - High Punch - High Kick - High Kick - High Kick; (5 ударов - 25%)

High Punch - High Punch - Uppercut - Jump Kick - Purple Fireball

Tornado Spin - Low Kick - Low Kick - High Punch - High Punch - Low Punch - Jump Kick - Purple Fireball

Run - Low Kick - High Punch - High Punch - Uppercut - Jump Kick + Low Kick - Purple Fireball

High Punch - High Punch - Crouch Punch - Uppercut

**JAX**

Single Missile: Back - Forward - High Punch
Double Missile: Forward - Forward - Back - Back - High Punch
Shoulder Slam: Forward - Forward - High Kick
Gotcha Punch: Forward - Forward - Low Punch
Gotcha Throw: Throw - нажимать High Punch
Back Breaker: Block (в воздухе)

Ground Smash: Держать Low Kick (3 секунды.)

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Держать Block (Up - Down - Forward - Up) [близко]<br>ИЛИ<br>Держать Block (Forward - Down - Back - Up - Forward) Block [близко]<br>(Руки Jax-а превращаются в клинки (вспомните Terminator 2), которыми он потрошит свою жертву.) |
| Fatality 2: | Run - Block - Run - Run - Low Kick [в разных концах экрана]<br>ИЛИ<br>Run - Run - Run - Block - Low Kick [в разных концах экрана]<br>(Jax становится великаном и гигантской ногой раздавливает своего противника. Кстати, это FATALITY нам понравилось больше всего.) |
| Animality: | Держать Low Punch (Forward - Forward - Down - Forward) [близко]<br>(Jax превращается в льва) |
| Friendship: | Low Kick - Run - Run - Low Kick<br>(Jax прыгает через скакалку) |
| Babality: | Down - Down - Down - Low Kick |
| Stage: | Down - Forward - Down - Low Punch |

Combos:

High Kick - High Kick - Uppercut - High Punch - Block - Low Punch - High Punch - Back + High Punch; (7 ударов - 34%)

High Punch - High Punch - Block - Low Punch - Roundhouse Kick

High Punch - High Punch - Block - Back + High Punch

High Punch - High Punch - Low Punch - Block - Back + High Punch

**CYRAX**

Net Kapture: Back - Back - Low Kick
Exploding Teleport: Forward - Down - Block
Long Grenade Throw: Держать Low Kick (Forward - Forward - High Kick)
Short Grenade Throw: Держать Low Kick (Back - Back - High Kick)
Pile Driver: Down - Forward - Block, потом Low Punch [близко]

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Down - Down - Up - Down - High Punch [где угодно]<br>ИЛИ<br>Up - Up - Up - Down - High Punch [где угодно]<br>(Голова Cyrax-а начинает вращаться до тех пор, пока он не превращается в некое подобие вертолета, и вскоре он улетает вверх, затем опускается сверху на жертву, кромсая ее лопастями винта на мелкие кусочки.) |
| Fatality 2: | Down - Down - Forward - Up - Run [близко]<br>ИЛИ<br>Держать Block (Down - Back - Up - Forward - Down) Block - Run [близко]<br>(Cyrax запускает программу самоуничтожения, взрываясь вместе с врагом.) |
| Animality: | Up - Up - Down - Down [близко]<br>ИЛИ<br>Up - Up - Up - Down [близко]<br>(Cyrax превращается в акулу) ВНИМАНИЕ!: Cyrax не может сделать MERCY в версии 1.0, поэтому, чтобы выполнить ANIMALITY, Вы должны превратиться в Cyrax-а, играя Shang Tsung-ом, после того, как последний сделал MERCY. |
| Friendship: | Run - Run - Run - Up<br>(Cyrax начинает довольно-таки неплохо танцевать.) |
| Babality: | Forward - Forward - Back - High Punch |
| Stage: | Run - Block - Run |

Combos:

Long Grenade - Net - Roundhouse Kick - Uppercut; (4 удара - 50%)

High Punch - High Punch - High Kick - High Punch - High Kick - Roundhouse Kick; (6 ударов - 30%)

High Kick - High Kick - Roundhouse Kick; (3 удара - 19%)

High Punch - High Punch - Low Punch; (3 удара - 18%)

High Punch - High Punch - Low Kick - Low Punch

High Punch - High Punch - High Kick

**SHEEVA**

Mega Stomp: Down - Up (быстро)
Fireball: Down - Forward - High Punch
Ground Stomp: Back - Down - Back - High Kick

| | |
|---|---|
| Fatality 1: | Forward - Down - Down - Forward - Low Punch [близко]<br>ИЛИ<br>Forward - Forward - Forward - Low Punch [близко]<br>(Sheeva забивает свою жертву в землю всеми четырьмя руками.) |
| Fatality 2: | Держать High Kick (Forward - Back - Forward - Forward) [близко]<br>ИЛИ<br>Держать High Kick (Forward - Forward - Forward) - High Kick [близко]<br>(Sheeva снимает кожу с жертвы, устраивая самую настоящую кровавую мессу... Смотрели когда-нибудь Hellraiser? Вот! То же самое.) |
| Animality: | Run - Block - Block - Block - Block [близко]<br>(Sheeva превращается в скорпиона) |
| Friendship: | Forward - Forward - Down - Forward - (пауза примерно 1/2 секунды) - High Punch<br>(Sheeva вертит на каждой руке тарелку) |
| Babality: | Down - Down - Down - Back - High Kick |
| Stage: | Down - Forward - Down - Forward - Low Punch |

Combos:

High Punch - High Punch - Low Punch - High Kick - High Kick - Low Kick - Roundhouse Kick; (7 ударов - 37%)

High Punch - High Punch - Low Punch - Forward & High Punch; (4 удара - 22%)

Low Kick - High Kick - High Kick - Leg Sweep; (4 удара - 19%)

**6. GAME OVER**

Вот и все. Надеемся, это описание показалось Вам достаточно полным и содержательным. Напоследок дадим несколько полезных советов:

- в принципе, самый сильный игрок - Sheeva, ей (на наш взгляд) наиболее легко "пройти" всю игру.
- как можно больше используйте Combos-ы. Поначалу они покажутся Вам громоздкими комбинациями клавиш, но потом Вы увидите, что они поддаются законам логики.
- хотя вопрос о "блокировании" клавиатуры при игре вдвоем практически решен, все равно советуем поиграть по сети.

Желаем успеха! Не дайте пасть Земле в смертельном поединке!

## NOCTROPOLIS v1.1 (CD)

### Фирма - ElectronicArts. Год выпуска: 1995.

Ниже приводится описание шагов, достаточных для прохождения этой игры, в которую стоит поиграть, особенно тем, кто неровно дышит к квестам. Отличная графика, ненавязчивый юмор и довольно оригинальный сюжет. Детям не рекомендуется, особенно в темное время суток и особенно детям до 16 лет. Неплохо владеть английским сленгом.

Отклонения от приведенного ниже варианта возможны. Самое главное - почаще сохраняйтесь. В игре нет системы автоматического запоминания, все зависит от Вас. Главный персонаж игры весьма уязвим: шаг вправо - шаг влево считается побегом. Не очень приятно будет начинать все сначала. Совет из личного опыта - выбросьте из конфигурационных файлов программы кэширования. Из-за них не происходит запоминание Ваших игр. Игра утверждает, что сохранение произошло, но на самом деле оно осталось в кэше - жесткий диск ничего не отработал. Если игра зависает, Вам опять-таки придется начать все сначала. Зависания, к сожалению, имели место; хочется надеяться, что виновато качество моего экземпляра CD, и у Вас все будет в порядке.

По поводу звука: придется огорчить владельцев Gravis Ultrasound - эмуляция Soundblaster не срабатывает. Если решите поиграть, то без звука.

**ОПИСАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА**

Все действия в игре выполняются с помощью меню, которое вызывается правым кликом мышки.

Вы можете выбрать следующие опции:

**TALK** - служит для начала разговора с другими персонажами;
**GO TO** - позволяет проходить сквозь двери, заходить в помещения и перемещаться по экрану;
**GET** - позволяет брать предметы;
**OPEN** - позволяет открывать все, что Вам потребуется;
**TRAVEL**- позволяет перемещаться по Ноктрополису;
**MOVE** - позволяет оперировать предметами, находящимися на экране;
**USE** - позволяет использовать предметы, которые находятся в рюкзаке персонажа;
**INV** - позволяет просмотреть содержимое рюкзака персонажа;
**DISK** - позволяет работать с жестким диском:

Save as new - сохранить игру в новой позиции;
Load - позволяет загрузить сохраненную игру;

Overwrite - записать поверх ранее сохраненной игры;

Info - позволяет получить информацию по сохраненной игре - место, время и дату;

**LOOK** - рассмотреть предмет;

**SETUP** - позволяет настроить громкость звука, включить/отключить субтитры. Здесь же находится выход из игры в DOS.

**ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА**

Во время игры Вам предстоит общаться главным чаще со следующими персонажами:

Peter Grey - Питер Грей, главный герой квеста. Любитель комиксов.

Darksheer - Даркшир, герой серии комиксов о городе ночи - Ноктрополисе. Местный чемпион, который умудрился упрятать за решетку кучу отрицательных личностей. Увы, удалился на покой, пустив все на самотек.

Stilleto - Стиллето, подруга Даркшира, предпочитает одежду женщины-кошки, кинжалы-стилеты и высокие каблуки.

Father Desmond - отец Десмонд, священник. После удаления на покой Даркшира взял на себя нелегкую заботу о поддержании порядка в Ноктрополисе. В этом ему помогает банда подростков под названием "WARD".

Succubus - Саккубус, монашенка, одержимая демоном. Привлекательная и смертельно опасная. Очень не любит отца Десмонда.

Greenthumb - Гринсамб, гений от генетики. Творит с растениями все, что захочет. Они для него могут даже банковский сейф взломать. Сам стал похож на растение.

Tophat - Топхет, из бывших актрис. Очень любит и умеет измываться над беспомощными жертвами. Большой и давнишний недруг Стиллето. Удирает из любого заключения.

Drealmer - Дрилмер, повелитель снов. Способен попасть в Ваш сон, находясь в котором может сделать с Вами все, что пожелает. Однажды он проник в сон Стиллето, в результате ее кинжалы исполосовали ее же родителей. Она была бессильна этому помешать.

Master Macabre - Макабре, бывший хирург. Любимое занятие - расчленение живых пациентов тупыми ножами.

Продавцы газет, охранники, клерки и пр. - в ассортименте.

**ЗАВЯЗКА ИГРЫ**

Вы - Питер Грей. Все, что мы о Вас знаем, сводится к тому, что Вы начитались комиксов. Вы даже принимаете участие в конкурсах, которые устраивают редакции, издающие это чтиво. Один из Ваших любимых героев - Darksheer, этакий Бэтмэн из города Ноктрополис. Недавно Вы были огорчены - серия комиксов о Даркшире подошла к концу. Вы стоите посреди комнаты в окружении книжных стеллажей.

Вам неведомо, что с окончанием серии о Даркшире -из Ноктрополиса исчез и сам Даркшир. Все те, кого он поместил за решетку, оказались на свободе. Им уже ставится задача...

**НАЧАЛО**

Пройдите в дверь на задней стене. Возьмите письмо и наклейку (sweepstake letter и ticket stub) и комикс "Даркшир и Стиллето". Он лежит на невысоком пуфике в центре комнаты. Вы погрузитесь в чтение и заснете. После появления на экране узкой панорамы города на фоне часов сделайте правый клик мышкой.

Симпатичная девочка, правда? И решительная. Только что это с ее зубками и глазками!? Мама!

Звонок в дверь. Пройдите в комнату с книжками и дайте команду "GO TO" на дверь справа. Из лепета курьера Вы узнаете, что в принесенном пакете находится "нерассказанная" история, в которой идет речь о Вашем будущем.

Вам будет предложено несколько вариантов ответа, они пронумерованы. Мы предложим Вам (здесь и ниже) вариант ведения диалога, который приведет к продолжению игры.

Ответы: 2, 1.

Курьер сомневается, что Вы тот, за кого себя выдаете. Дайте ему Ticket Stub, чтобы он успокоился.

Ответ: 4.

Пакет провалится в почтовую щель в двери. Перед тем, как его открыть, Вы обнаружите на нем штамп фирмы "Cygnus Publishing Group". Вас поздравляют с победой в конкурсе. Ваш приз - пара металлических токенов, золотой и серебряный. Помимо токенов, в пакете находится копия специального издания комикса - это продолжение закончившейся серии о Даркшире.

Пролистайте комикс. Дайте команду "Use" и используйте серебряный токен.

**ГЛАВНАЯ УЛИЦА**

Вот Вы и оказались внутри комикса в Ноктрополисе. Лет 100 назад произошла катастрофа - серия вулканических извержений, после которой лучи солнца стали не в состоянии пробивать тучи из пепла. На Землю опустилась тьма, чем и воспользовались активизировавшиеся темные силы.

Ноктрополис - "город ночи": никто из живущих в нем не видел солнечного света. За порядком одно время следил местный герой - Даркшир, которому помогала его подруга Стиллето. В этом им содействовал местный священник - отец Десмонд, сколотивший бойскаутскую банду из местных подростков. Потом Даркшир удалился. А темные силы воспрянули.

Не спешите жать на кнопки, сориентируйтесь на местности - вид сверху. Поговорите с продавцом газет. Его фигурка ходит по экрану возле витрины. Выберите опцию "Could You Tell Me About" (Вы не могли бы мне рассказать?). На экране появится набор шестиугольников. Кликая на них, Вы сможете узнать о каждом предмете разговора ту или иную информацию. На данном этапе Вам нужно узнать, где расположен кафедральный собор. Для этого нужно расспросить продавца об отце Десмонде. После того, как Вы кликните на соответствующем шестиугольнике, метка собора появится на карте. Перед тем, как отправиться к собору, обменяйте комикс на газету.

### СНАРУЖИ СОБОРА

Не пытайтесь сразу попасть в собор. Эта каменная гаргойлиха Вам очень серьезно помешает. Сначала ее нужно прикончить: выломайте слева от входа прут из ограды; внизу, под тем местом, где находился выломанный прут, на земле лежит моток провода - возьмите его; после этого примените провод и прут (WIRE и SPIRE соответственно). Что хорошо - игре не нужны подробности. Сказано применить - значит, применить. Впрочем, иногда нужно подойти поближе к тому месту, где нужно выполнить команду применения.

Путь свободен. Отвалившуюся голову гаргойла брать не нужно.

### В СОБОРЕ

Слева находится кабинка для исповеди, вход зашторен. Пройдите в эту кабинку. Зайдя внутрь, сохраните игру. Отец Десмонд нервничает. Откройте шторки.

Ответы: 2, 2, 1, 1, 1, 1, 1.

Пастор предложил Вам занять вакантное место героя Даркшира, чего Вы, собственно, и добивались. Обратите внимание на полученный от священника презент - челюстную кость.

Расспросите священника по всем возможным позициям. От него Вы узнаете, где живет Стиллето.

### АПАРТАМЕНТЫ СТИЛЛЕТО

Попытайтесь с ней поговорить (TALK на дверь). Что бы Вы не сказали, она отнесется к Вам скептически. Главное - она теперь знает, что Вы появились.

### ГЛАВНАЯ УЛИЦА

Пройдите в местную справочную службу - Hall of Records. Используйте полученную кость. После ее анализа местный клерк (его темная фигурка еле видна около центра экрана) сообщит Вам, что ДНК этой кости совпадает с ДНК некоего Бенджамина Хатчинса (Benjamine Hutchins). Опять-таки расспросите клерка обо всем возможном.

### МАВЗОЛЕЙ

Пройдите в боковую калитку. В стене - дверь, зайдите в нее. Сдвиньте материю, которая прикрывает ноги трупа в левом нижнем углу. Возьмите ключ. Прочтите табличку на синем гробе (Peter Barnic, адрес - Shadow Avenue, 117). Используйте ключ. Забирайтесь в открывшийся синий гроб. Слушайте диалог рабочих.

### ВНУТРИ МАВЗОЛЕЯ

Не волнуйтесь - Вы беспомощны. Расслабьтесь и получите удовольствие. Что бы Вы не несли (например: 3,1,1), красотка все равно Вас искусает и изнасилует. Это - демон, который вселился в тело монашки (Succubus - Саккубус). Случилось это во время церемонии изгнания дьявола. Проводил ее отец Десмонд, а монашка ему ассистировала. Дьяволу нужно новое тело - отсюда и сексуальная ориентация в действиях монашки. Ребенок уже зачат.

После того, как очнетесь, передвиньте крылатую статую на заднем фоне. В полу откроется проход. Спуститесь в него. Вы окажетесь в помещении, где обитал демон в теле монахини. Отодвиньте подушку. Под ней лежит библия, в которой несколько страниц исписано кровью. Последняя надпись все еще пачкается... Это дневник. Просмотрите его и оттуда узнаете, что в соборе заложена бомба, которая вот-вот должна рвануть.

### В СОБОРЕ

Поговорите с отцом Десмондом.

Ответы: 1,1,1.

Отодвиньте коврик перед алтарем. Возьмите (GET) детонатор, потом пузырек с алтаря и наполните его святой водой.

Небольшая пауза (сценарий, однако), после которой появится монашка. Она узнала, что бомба обезврежена, и пришла мстить. Священник не может выстрелить, он видит перед собой только тело, а не его содержимое. В самый ответственный момент появится Стиллето, которая бросится на защиту священника. Каблуки - плохое оружие против саккубуса. После первой же просьбы о помощи дайте команду "Use", примените бутылочку со святой водой. Не

тяните с этим делом, иначе монашка пообедает Вашими внутренностями. Любопытные могут потянуть.

Если Вы все сделаете вовремя - демон будет изгнан из тела, Стиллето и святой отец обменяются любезностями, а Вы потеряете сознание. Укус саккубуса ядовит.

**SHADOWLAIR** - логово теней

Так называется обитель Даркшира. Построено это место давненько орденом, который исследовал темноту. Братьям удалось достичь определенных успехов, в том числе выделить ее жидкую форму.

Здесь он хранил свое снаряжение и оружие, сюда он возвращался зализывать раны. В этом ему помогал бассейн с жидкостью, которая является жидкой формой темноты. Эта жидкость многофункциональна: она не только лечит, но и является начинкой для гранат Даркшира.

Вы придете в себя, плавая в этом самом бассейне. Выходите из него. Стиллето ждет, ей не терпится Вас проверить. Сможете ли Вы стать заменой прежнему Даркширу? Удар последует внезапно. Ваша тактика проста и незамысловата - на удар отвечаете ударом. Не смотрите, что перед Вами девушка. Это тот тип поведения, который ее возбуждает.

Ответы: 2,2,2,4,2,2,2.

После трех сногсшибательных (в прямом смысле этого слова) ударов переходите на болевое удержание с последующим поцелуем. Стиллето признает Вас за своего и с этого момента будет Вас сопровождать.

Пора вступать в права. В двух колоннах есть потайные отделения. Они еле заметны, но различимы. Откройте оба. Вы найдете в них костюм Даркшира, ноктроглиф (noctroglyph) и гранату (grenade).

Последние две штуковины подлежат перезарядке после применения. Для этого Вам нужно побывать в бассейне.

Строящееся здание **SUNSPIRE**

Поговорите с охранником: ответы 1, 2, 3. Вам нужно сказать ему, что Вы - городской инспектор. После разговора с ним поговорите со Стиллето. Пока она займется охранником, пройдите за ограду (GO TO к месту, освещенному лампой). Слева от Вас на земле лежат широкие деревянные панели. На них валяется стеклорез (glass cutter), возьмите его. На строительном лифте лежит стопка кирпичей. Сбросьте ее на землю (команда MOVE). Дайте ту же команду на левый мотор люльки. Вы подниметесь этажом выше. Возьмите из ведра кусок битого стекла (shard of glass). Вернитесь к охраннику (опять покомандуйте мотором, чтобы спуститься, потом кликните на EXIT в нижней части экрана). Осмотрите грузовик, кузов которого находится слева от Вас.

Во время разговора с охранником Вы должны были услышать имя: Сэм Дженкинс (Sam Jenkins). Если этого не произошло - переговорите с ним еще раз. Это важно!

Фирма **CYGNUS CONSTRUCTION**

Поговорите с секретарем Вандой. Ответы: 2, 1, 2, 1. Суть разговора: в помещении душно, не работает кондиционер. Вы предлагаете как следует разобраться со служащим Леоном, который отвечает за его работу. Ванда откроет дверь справа. Зайдите в нее.

Поговорите с Леоном, Вам его не убедить - Вы не женщина. Кондиционер давно исправен, но если он его включит, то потеряет повод заигрывать с Вандой. Предоставьте Стиллето его обработать (TALK со Стиллето). После того, как она его "убедит", дайте команду MOVE на рычаг с красным набалдашником. Возвращайтесь к Ванде, которая уже все устроила, - Вас примет Дженкинс.

Ответ: 3.

Заходите в открывшуюся дверь слева, Стиллето останется с Вандой. Разговор с Дженкинсом: 3, 1, 3, Exit. Можете спереть упавшие часы (Get).

Далее следует короткое общение с Вандой: 1.

После того, как Ванда уедет на лифте, возьмите с пола синюю карточку-пропуск на особые этажи здания. Подойдите к лифту, зайдите в него и примените карточку. Вы подниметесь на 99 этаж к мисс Shoto. Пообщайтесь с ней по следующему сценарию: 2,1,1,1,2. В разговоре Вы должны узнать о существовании нескольких источников финансирования строительства, которое ведет эта фирма. Она не забудет отметить Вашу пронырливость.

Спуститесь в лифте в приемную.

**ГЛАВНАЯ УЛИЦА**

Поговорите с продавцом газет - узнайте у него место нахождения оранжереи (greenhouse). После этого оранжерея появится на карте.

**ОРАНЖЕРЕЯ**

Первым делом проверьте грузовик справа. Возьмите из кузова саженцы (seeds) растений и жидкость для ускорения их роста. Для того, чтобы выйти из экрана кузова, кликните на Exit в нижней части экрана. Этой надписи почти не видно, поищите ее мышкой.

Используйте стеклорез. Зайдите в вырезанный в стекле проход.

Вас с подругой схватят и отравят. Ничего, не впервой. Послушайте измышления мутанта по имени Greenthumb. Последний спит и видит, как с помощью разумных растений он захватит власть, а пока ему нужно в оперу на представление. Когда появится возможность действовать, используйте гранату. Делать здесь больше нечего - подбирайте с пола (Get) Вашу даму.

Оказавшись у входа в оранжерею, поднимите принесенную ветром бумажку (opera notice).

**SHADOWLAIR**

Излечитесь в бассейне.

**ГЛАВНАЯ УЛИЦА**

Зайдите в Hall of Records. Клерк Вам расскажет о нахождении оперного театра. После этого на карте появится соответствующий значок.

**ОПЕРА**

Все как в жизни: если возникло желание, можете поговорить с проституткой справа от входа в оперу. Кроме неплохой профессиональной одежды, она Вам ничего не продемонстрирует. Денег нет.

Заходите в зал оперного театра. Наблюдайте, как еще одна психопатка (Tophat) издевается над связанной аудиторией. После того, как Стиллето станет ее пленницей, Вам не останется ничего иного, как согласиться на предложенные вымогательницей условия в обмен на жизнь Стиллето и зрителей (?) Вы должны раздобыть в обсерватории линзы от телескопа. Зачем? Не Ваше дело. Разговор с Топхет: 2,2.

**ОБСЕРВАТОРИЯ**

Примените ноктроглиф (noctroglyph) - Вы станете почти невидимым, охранная аппаратура не сможет Вас засечь. Отправляйтесь к двери в обсерваторию. Не пытайтесь ее открыть, у Вас есть более утонченный способ попадания внутрь здания: используйте саженцы лозы из грузовика. Они тут же разрастутся в щели стены и проломят Вам проход.

Тут-то и начинается та самая противная, чисто аркадная деталь, которая иногда встречается в квестах. Пройти ее придется почти что с помощью одного спинного мозга, затратив время и нервы - Ваши и тех, кто будет слушать Ваши комментарии.

Внутри обсерватории по полу шарят три луча прожекторов. Если Вас освещают - игра заканчивается. Обязательно сохранитесь.

Могу только дать пару советов (из собственношкурного опыта):

1. Оказавшись в обсерватории, подождите пару секунд, пока лучи, которые двигаются почти горизонтально, пройдут мимо Вас. Дайте команду GO TO к основанию телескопа, к тому месту, где на полу лежит отвертка (screwdriver). Возьмите ее.

2. Следующая цель - взять масленку (oil can), которая стоит у небольшого лифта в левой части экрана. Не спешите делать горизонтальный проход. Дайте еще одну команду GO TO. Укажите для выполнения место в нижней части экрана. Отсюда Вы сможете пробраться на лифт, если рассчитаете и если повезет. С первого раза все равно не получится. Как только Вы попадете на лифт, он сразу поднимется. Опустите его обратно вниз, сохраните игру, рассчитайте момент и возьмите масленку. Не мешкайте - забирайтесь обратно на лифт, иначе попадете под луч. На платформе лежит журнал наблюдений (journal). Его тоже нужно прихватить.

3. Достаньте линзы из-за панели на телескопе - это самый простой участок текущего сюжетика. Для этого примените масленку, потом - отвертку. Теперь можете доставать и линзы (Get).

4. Спуститесь на лифте вниз и - обманите игрушку. Ваши проблемы на этом кончились. Создатели перемудрили, воспользуйтесь этим: улучив момент, спуститесь с лифта на пол и СРАЗУ сохраните игру. После того, как Вас "засветят", загрузите последнюю из сохраненных игр. Вы окажетесь не у лифта, а у двери в обсерваторию! С линзами, естественно.

Уходите отсюда.

**ОПЕРА**

Поговорите еще раз с Топхет (теперь-то все знают, что террористов нужно кончать сразу), отдайте ей линзы. После того, как она достаточно поиздевается над Вами и попаясничает перед воображаемой публикой, Топхет исчезнет.

В этом плачевном положении Вы будете обнаружены уборщиком. Скажите ему пару любых фраз, после этого до него дойдет, что Вас нужно освободить. На всякий случай сохраните игру: Вы ранены, Вам нужно успеть уложиться в отведенное время.

Возьмите ножи Топхет, возьмите кирпич из стопки. Поэкспериментируйте с рычагами и кнопками - это позволит Вам обнаружить опускающийся люк. Станьте на него, примените кирпич - Вы опуститесь в помещение под сценой.

Возьмите со стола набор для макияжа (makeup kit) и ювелирные украшения (jewelry). Отодвиньте костюмы на вешалке. За ними откроется дверь, пройдите сквозь нее в следующую комнату. Возьмите с трубы отвертку (screwdriver), примените ее - она поможет Вам снять с петель дверь, за которой - свежая кирпичная кладка. В нижней части трубы на стене - кран.

Поверните его (MOVE), возьмите с пола шланг (Get). Мощная струя воды размоет кирпичи. Выходите наружу. Поговорите с бандой мальчишек. Если не хотите, чтобы Вас прикончили в антисанитарных условиях, - следуйте следующему сценарию: 2, 3, 1, 2 (отдайте ножи), 2, 3 (отдайте украшение). После того, как узнаете об эмблеме мясной лавки (butcher shop) на транспорте, который увез Стиллето, уносите ноги.

Вернитесь на сцену оперы.

**SHADOWLAIR**

Подлечитесь в бассейне с темной жидкостью (liquidark).

**ГЛАВНАЯ УЛИЦА**

Расположение лавки мясника Вы сможете узнать у газетчика. Для этого выберите шестиугольник с физиономией самого мясника (butcher) .

**ЛАВКА МЯСНИКА**

Интересная выбрана метка для этой лавки - муха. Разговор с мясником: 3, 2, 1, 1 (отдаете газету в обмен на полфунта колбасы). Пройдите через левую дверь в холодильную камеру, возьмите со стола крюк (meat hook), передвиньте одну за другой две туши. За ними откроется дверь.

Тут-то Вы и попадете во власть к еще одному придурку - доктору Макабре (Dr. Macabre). Говорить с ним надо, только хорошенько накушавшись гороха ... Если знаете английский, то лучше до обеда. Один из вариантов: 2,3,3,2,3,1, после чего доктор пойдет тупить инструменты - не резать же Вас острыми.

Сдвиньте ногой (Move) колбу с кислотой. Пролившаяся кислота растворит тормоз у носилок. Сдвиньте ногой поднос. Освободившаяся Стиллето освободит и Вас. Возьмите из стенного шкафа пустую колбу (beaker). Выходите из комнаты. Стиллето своего не упустит - нечего было ей палец колоть. На всякий случай (если не уложитесь по времени) сохраните игру.

**ЛАБИРИНТ**

Нужно поспешить, чтобы осталось время для головоломки в конце. В помещении с трупами разной степени разложения используйте пустую колбу - наберите в нее кислоту.

Пройдите через дверь в первую комнату с вентилятором. Не задерживайтесь, пробирайтесь через вентилятор в соседнее помещение. Скорее всего, у Вас это с первой попытки не получится. Наверное, где-то с третьей. Добавьте яркости и попытайтесь рассмотреть кран-колесо в средней части экрана на полу. Возьмите его. Используйте кусок стекла из рюкзака. Отрезанная веревка перейдет в Ваше распоряжение. Пробирайтесь обратно сквозь вентилятор.

Используйте веревку - в результате кирпичи проломят стену. Пройдите в пролом, используйте колбу с кислотой. Теперь Вы можете пройти в следующую дверь.

В помещении со свисающими шарами пройдите в среднюю дверь, не доходя до деревянной части мостика. За этой дверью - большое помещение с выходом канализации. Здесь Вам нужно взять с пола кусок арматуры (Re Bar). Вернитесь в предыдущее помещение и используйте арматуру для укрепления деревянного участка мостика. Пройдите по мостику в дверь на левой стене.

В новой комнате примените колесо-кран для того, чтобы перекрыть воду. Возвращайтесь в помещение, где Вы взяли арматуру. Забирайтесь в трубу, в следующем помещении направляйтесь к освещенному концу туннеля. (Окончание проверенного участка описания).

Поговорите с существом и дайте ему набор для макияжа (makeup kit). В этом месте сохраните игру и приступайте к решению головоломки. Ваша задача - выстроить штырьки таким образом, чтобы в каждом ряду было по три белых, синих или красных штырька (цвет должен соответствовать стрелке в конце каждого ряда).

Возможное (необязательно оптимальное) решение: обозначим штырьки в белом, красном и синем рядах: 1-3, 4-6 и 7-9 соответственно. Отдельный штырек обозначим как 0, таким образом, исходная позиция выглядит следующим образом:

```
1        4
  2        5
   3  6
   9
   8
   7     0
```

Необходимые перестановки:

7 2 5 9 6 3 8 5 9 6 3 8 2 5 9 3 6 2 8 4 1 7 0

**SHADOWLAIR**

Поправьте здоровье и наблюдайте за экраном. Вы будете переправлены в мир Дрилмера (Drealmer).

**МИР ДРИПМЕРА**

Поговорите с Дрилмером, если появится такое желание. Возьмите ведро с краской (bucket of paint) возле павильона аттракционов (funhouse). Зайдите в улыбающееся лицо. Пройдите в башню с демоном, возьмите с пола лампу (lamp). Выходите наружу, пройдите в рот клоуна и возьмите инструмент дантиста (dentist's pick). Выходите наружу и примените инструмент, чтобы попасть внутрь павильона. Внутри возьмите запасную спичку (match).

Пройдите опять в улыбающееся лицо и далее - в башню. Возьмите факел (Torch), выходите наружу и пройдите в лес колючек. Примените спичку (Match) для того, чтобы сжечь труп. Возьмите упавшие яйца(egg sack)/ крест(Cross). Поднимите кусок ткани (или сети - strand of web), который находится рядом с упавшими яйцами. Выходите.

Вернитесь в башню к демону и используйте яйца/крест. Возьмите алмаз (diamond). Вернитесь в павильон аттракционов. Используйте алмаз, чтобы разрезать стекло. Дайте команду MOVE на перечницу (pepper shaker) - получите немного перца.

Вернитесь в рот клоуна и используйте перец. Возьмите выкашлянную кисть (brush) и выйдите наружу. Используйте краску, зайдите в дверь, используйте кусок ткани (web), чтобы добраться к окну башни. Сдвиньте коврик (mat), возьмите ключ (key). Пройдите в дверь, поговорите с Дрилмером и упадите.

Фирма **CYGNUS CONSTRUCTION**

Как и прежде, заберитесь на 99 этаж к Мисс Shoto. Узнайте из разговора о Виспермене (Whisperman).

Выходите из здания. Найдите люк (manhole). Отломите от основания лампы железный стержень. Подденьте им крышку люка. Забирайтесь в люк. Поройтесь в мусоре в помещении с топкой. Возьмите обломки стульев (chunks of broken chairs) и используйте их. Спускайтесь вниз и поговорите с Висперменом. Вы сможете узнать у него, где находится Флюкс (Flux). Вернитесь в здание компании.

Воспользуйтесь лифтом. Примените код из журнала наблюдений, чтобы попасть на крышу. С помощью крюка для мяса перенеситесь на здание Sunspire building.

Внутри башни **SUNSPIRE**

Поднимитесь по двум лестничным пролетам. Возьмите ручку метлы (broom handle), ленту (tape) и веревку (rope). Используйте колбасу и веревку (sausage и rope), чтобы избавиться от собаки. После этого используйте ручку (handle), крюк (hook) и ленту (tape), чтобы достать конец веревки и перебраться на другую сторону.

**ВЕРХУШКА БАШНИ**

Поговорите с Люмишир (Lumisheer) и после того, как будет создана квинтэссенция, примените золотой токен.

Смотрите финальную сценку и титры. Хотелось бы видеть продолжение этой игры менее сексоориентированным и с более замысловатыми головоломками и ситуациями, с более качественными видеовставками и нормальной прической главного героя.

## PHANTASMAGORIA

### Фирма - Sierra On Line. Год выпуска - 1995.

**INTRO**

Начну с самой игры. Игрушка сделана весьма известной фирмой SIERRA, которая имеет уже огромный опыт в создании подобных игр. Phantasmagoria, как и многие другие игры SIERRA, родилась в голове Роберты Вильямз, дизайнера компании SIERRA. Работа Роберты вдохновлялась такими писателями, как Эдгаром По и Стивеном Кингом. В результате получилась великолепная игра с очень продуманным сценарием.

Дональд Гарсон, фотограф, муж главной героини, прогуливаясь вдоль береговой линии Новой Англии, обнаруживает странный особняк. Наведя справки, он узнает, что дом принадлежал известному иллюзионисту и продается. Дональд становится одержим идеей о покупке дома и в конце концов убеждает Адриен, его жену, писательницу, переехать в этот дом.

Первый день проходит смазано: переезд, перевозка и распаковка всех вещей. Все это отнимает уйму сил и в конце дня обессиленая Адриен засыпает мертвым сном. Всю ночь ей снятся кошмары, что-то страшное и зловещее наполняет этот дом и пытается вырваться наружу. Утром Дональд делится своими планами с Адриен. Из ванной на втором этаже он собирается сделать фотолабораторию, а ей он советует походить по дому и осмотреть его. С этого момента мы и присоединяемся к главной героине Адриен.

Сама игрушка представляет собой ужастик, сделанный в лучших традициях Сиерры. Надо сказать, что на протяжении всей своей деятельности SIERRовцы пытались максимально упростить свои QUESTы и их новый интерфейс всегда становился стандартом. Таким образом, от EGA-шных, управляемых печатающимися на клавиатуре командами игр они перешли к VGA-шным, с иконочным управлением с помощью мыши, и, наконец, в своей последней задумке реализовали, на мой взгляд, самую простую систему управления. PHANTASMAGORIA отличается от предыдущих квестов отсутствием таких команд, как “взять”, “подвинуть” и т.д., все управляется с помощью левой кнопки мыши. Не знаю, помоему, это только во вред. Но тем не менее... посмотрим, станет ли это стандартом. Но можно с уверенностью сказать, что SIERRовцы добились своей цели: игра упрощена до максимума.

Ну а теперь перейдем к игре.

## ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

CHAPTER ONE

Sunday, October 16th 9:00 AM

В первой главе Вы оказались на кухне. Ваша цель - осмотреть дом. Первым делом встаньте и откройте тумбочку у стены. Берите оттуда спички и открывайте деревянную дверь в подвал. Там включайте лампу и двигайте половичок. Выходите оттуда и идите в гостиную. Посмотрите на огонь, возьмите кочергу у камина и покопайтесь в огне. Также посмотрите на портрет над камином, а потом на зеркало.

Переходите в другую комнату через правый коридорчик. Подходите к камину, подберите газету на полке и посмотрите на портрет над камином. Погладьте кошку и посмотрите на камин. Проходите в открытую дверь рядом и попытайтесь открыть следующую за ней дверь. Подходите к пианино и заставьте его играть. Оно явно расстроено и играет немного жутковатую музыку. Осмотрите бар и маленькую бутылочку, которая там стоит. Попробуйте открыть огромную дверь в середине и побалуйтесь с гадалкой, которая стоит в самом углу.

Поднимайтесь по лестнице наверх и заходите в левую комнату. Полежите немного на кровати... Поройтесь в комоде и осмотрите сигаретницу. Осмотрите кольцо из шкатулки на столе. Также посидите на стульчике и на диване. Рассмотрите портрет мужчины и выходите из комнаты. Теперь заходите в правую комнату. Берите карты с комода и опять полежите на кровати. Посмотритесь в зеркало и почитайте записку из ящика под зеркалом. Напоследок посмотрите на картину на стене и идите в следующую комнату, где что-то делает Дональд. Поболтайте с ним, после общения помойте руки в умывальнике (мало ли какая зараза) и проходите в последнюю комнату на втором этаже.

Там будет стоять очень мне понравившаяся игрушка - электрический стул. Если Вы попробуете прикоснуться к нему, то Вас тряхнет током. Включите граммофон и посмотрите в зеркало. Заметьте, что через зеркало видно, что кто-то сидит на этом весьма удобном кресле. Поднимайтесь на третий этаж и заходите в левую комнату. Возьмите милую игрушку на комоде, у которой вдруг отвалится голова, и потрогайте тучку над "детским манежиком". Потом попробуйте открыть следующую дверь.

Идите в ванную комнату и там приведите себя в порядок; т.е. используйте все вещи, которые лежат на раковине. Испробуйте ванную и... даже можете при необходимости воспользоваться туалетом.

Проходите в большую комнату с прозрачным куполом и рассматривайте картины и вазу, которые там лежат, Проходите в комнату напротив и там посмотрите телевизор (какая-то странная передача), из комода достаньте пять долларов, закройте ноутбук на столе и смело выходите во двор дома.

Садитесь в машину и езжайте к "культурному центру". Там потрепите собачку по голове и проходите в офис Боба Томпкинса. Там дважды поговорите с ним и поройтесь в тумбочке рядом с его столом. Доставайте оттуда ключ, почитайте газетки на журнальном столике, выпейте водички из автомата и выходите оттуда. Попробуйте пройти в магазинчик рядом и возвращайтесь домой.

На первом этаже проходите в дверь рядом с камином и используйте ключ на закрытой двери. Пройдя внутрь, почитайте журнальчик на столе, там же возьмите маленькую статуэтку с другого стола. В ящике стола почитайте письмо. Два раза кликните на камине и из стенки вывалится кирпичик. Посмотрите сквозь образовавшеюся дырочку, а потом попробуйте увеличить ее с помощью кочерги. Посмотрите на книги в шкафу и выходите. Попробуйте открыть здоровую дверь, а потом поднимайтесь по лестнице на второй этаж.

Идите к Дональду. Пошутите над ним: пощекочите его и он смачно ударится головой о трубу. На третьем этаже посмотрите на закрытую дверь и откройте ее ключиком. В комнате с компьютером поговорите с мужем. На первом этаже помойте руки и поройтесь в холодильнике. Потом проходите в деревянную дверь, включайте лампу, двигайте половичок, подденьтк кочергой люк и пробуйте туда залезть. Потом внимательно изучите статуэтку (используйте на физиономии справа) и жмите на кнопку на ее шее. Получившимся ножом постарайтесь расковырять ту дырку у камина, где выпал кирпич. Через несколько минут, когда Вы разрушите эту стенку, проходите в помещение и смотрите на книгу, которая лежит на столе. Откройте коробочку, из которой выпала защелка. WOOW!! Оттуда вылетит какое-то зеленое чудо, которое полетит к мужу и ударит его по самому слабому месту - по голове. Ну... ничего, ему не привыкать. На этом кончается первая глава.

CHAPTER TWO

Monday, October 17th 10:00 AM

Даа... сильно же этого друга шарахнуло по башке. Теперь у него совсем поехала крыша: вспоминает то, чего никогда не знал, да и вообще злой, как собака. Заставляет ходить по магазинам и делать другую грязную работу... фу, противный. Бедной женщине ничего не остается делать, как терпеть этого наглого мужика. Езжайте в город и там заходите в первый попавшийся магазин. Походите там, обратите внимание на банку, стоящую на прилавке. Потом найдите бочку, где лежат бесплатные косточки для супа. Достаньте одну из бочки. Фууу!.., а хотя - и уксус сладкий.

Поговорите с продавцом и дайте ему пять долларов, он Вам начнет что-то говорить

про связь Малькома, мага, и Колонела, хозяина нашего дома. Оставшиеся деньги положите в банку на прилавке. WOW! Как классно! Malkom из Кирандии и сюда пробрался, и он в дружеских отношениях с бывшим хозяином нашего дома... Стоп!.. А может это мы пробрались в Кирандию?! Идите в другой магазин (синий) и там посмотрите на прозрачный журнальный столик. Поговорите с хозяйкой магазина. Оказывается, хозяйка - большая Ваша поклонница (не забыли, что Вы - знаменитая писательница) . Поговорите с ней раза три и потом выходите из магазина. Вам поднимет дух сценка, которую Вы увидите, если зайдете к Бобу Томпкинсу.

Садитесь на машину и езжайте к Малькому... Что-то этот дом не похож на фабрику игрушек в "Кирандии 3". Посмотрите на крючок на стенке и на лестницу, которая лежит чуть выше. Проходите в дверцу два раза и смотрите на какой-то хлам в углу комнаты у камина. Потом поднимайтесь к мужу на второй этаж, стучитесь ему в дверь и идите выполнять свою прямую женскую обязанность - готовить.

CHAPTER THREE

Thurthday, October 20th 12:30 PM

После того, как Вы проведете "незабываемый пикник" с Дональдом, Вы заметите кого-то за деревом. Посмотрите за дерево. Оттуда выбежит какой-то оборванный сорванец и сразу куда-то рванет. Следуйте за ним. Идите к Малькому и там Вы увидите маму этого "мальчика", которая...застряла между досками на полке. Попытайтесь как-то ей помочь. Поговорите с ней и с парнем и поднимайтесь по лесенке на полку. ООУ! Как она умудрилась так застрять. Маленький ребенок и то до этого бы не дошел! А она уже немолодая... а все туда же. Попробуйте вытянуть ее руками. Такое ощущение, что она просто-напросто приросла к полке. Возьмите что-то наподобие грабель и используйте это на даме, а потом на домкрате, который висит на стенке. Только с помощью домкрата можно осилить эту тетю. Спускайтесь вниз. Эти проходимцы уговорят Вас нанять их в качестве прислуги. Да, доброта наказуема!

Сходите в город к Бобу. Он вам скажет, что завтра к Вам приезжают гости. Идите домой. Там закройте свой компьютер и проходите в подвал. Поднимайте крышку, ведущую в подземелье, и используйте спички где-то радом со своей талией. Короче, спускайтесь вниз, включайте лампу, загляните в большой колодец, поднимайте молоток с пола и осмотрите пыльные бочки. Так же походите везде, где сможете, подергайте кандалы в маленькой комнатке, осмотрите другие бочки и выходите.

Возвращайтесь обратно к Малькому, говорите с новой "прислугой", поднимайтесь по лесенке на полочку, смотрите в дырку и вытащите молотком торчащий гвоздь.

Идите к себе в дом и поднимайтесь на третий этаж. Протолкните гвоздем ключ, торчащий с обратной стороны в той двери, в которую мы не могли войти. Кочергой вытащите ключ из-под двери. Проходите и открывайте большую дверь с затвором. В следующей комнате возьмите книжку с комода, посидите на кровати и выходите.

Идите к нашей почитательнице и почитайте "семейную реликвию", которая состоит из статей, которые навырезала ее мама. Поболтайте с ней и идите к машине. Оттуда следуйте не в центр, где много магазинов, а к дачному домику. Дайте собаке кость, откройте калитку и постучитесь в дверь.

После того, как Вас отошлют, стучите в дверь еще раз и показывайте книгу, которую Вы недавно нашли, служанке. Мальком изрядно постарел! Вместо вечно бодрого, пылающего энергией Малькома мы видим старика, который даже не в силах вымолвить слово!!

Поговорите с ним и езжайте к себе домой. Конец третьей главы.

CHAPTER FOUR

Friday, October 21st 7:00 AM

Начинается все со сцены, когда Андриен приводит себя в порядок. Как обычно в фильмах, приходит Дональд и начинается любовная сцена. Но что-то не то - он звереет и превращается просто в какого-то демона. Короче, Вы с ним ссоритесь и проводите ночь отдельно...

Он, кажется, много потерял. С утра вставайте с кровати, идите в комнату, противоположную Вашей, и там полюбуйтесь на картины и на вазу. Идите в комнату, которую мы так ловко открыли с помощью гвоздя и кочерги, и там смотрите в окно. Спускайтесь на первый этаж и поболтайте с прислугой. Дайте ей карты и потом идите кухню. Она разложит карты на столе и начнет предсказания. Вывод можно сделать такой: у нас будут большие неприятности. Выходите из дома и поговорите со "слугой". Не дайте ему поймать нашу кошку. Да, да, я, конечно, понимаю, что он голодный, но все-таки наша кошка не самая подходящая еда.

Погуляйте немного, а потом возвращайтесь к дровам. Поговорите с парнем и идите к обрыву, который мы не могли перепрыгнуть. Этот громила для нас свалит дерево. Да, а насчет того, что мускулов у него больше, чем мозгов, его мама была права, потому что мозгов у него вообще нет. Проходите по дереву через обрыв и идите направо. По дороге подберите с земли что-то блестящее. Заходите в парничок с завядшими цветами, возьмите совок. И Вы посмотрите леденящую душу историю про то, как бывший хозяин убил этим совком какую-то девушку. Забавный способ убийства (далеко-далеко протолкнуть совок в рот бедной жертве). Опять заходите в "парничок" и обратите взор на большую вазу. О! Там, должно быть, как раз трупик этой девушки. Дааа...

Выходите наружу и посмотрите в телескоп. Используйте линзу, которую мы нашли на песке, в телескопе и смотрите в него.

Идите опять в дом. Поговорите со слесарем (который, впрочем, и есть тот самый обещанный гость), идите в TOWER ROOM (самую высокую) и там постучите по деревянной стенке сначала рукой, а потом и молотком. Проходите внутрь потайной комнаты. Посмотрите на картины и откройте сундук. Почитайте случайно оказавшийся там (ну совершенно случайно!) дневник. Да, Дональд не первый мужчина, который сходит с ума в этом доме. Наверное, мужчины менее устойчивы, чем женщины. Достаньте оттуда камушек и посмотрите на цепочку. Посмотрите на что-то, похожее на гильотину, и на зеркало напротив. Осмотрите камушек, который окажется совсем не камушком. Достаньте из этой штуки (посмотрите, повертите) иголочку. Оказывается, это заколка.

Спускайтесь вниз и говорите со своим мужем. Он явно принял озверина. Кидается на всех без разбору. В этот раз жертвой стал электрик. Хорошо, что мы вовремя поспели. На этом заканчивается четвертая глава.

CHAPTER FIVE

Friday, October 21st 8:30 PM

В который раз посмотрите на компьютер и закройте его. Идите в комнату напротив... Да тут уже почти целая картина нарисовалась! Теперь Вам предстоит посмотреть захватывающие мультики. Если Вы хотите поспать ночью, то я Вам советую включить режим UNCENSORED. Но все-таки гораздо интереснее в режиме CENSORED. Идите в комнату, где стоит гильотина (радом с Tower room) и посмотрите на зеркало. Там Вас познакомят с основными навыками по ломанию шей. Если Вы не знаете, как вредно мясо для Вашего организма, то вернитесь в комнату с электрическим стулом и тоже посмотрите на зеркало. Уверяю, что после этого Вас уже никто не заставит съесть даже кусочек мяса.

Спускайтесь на первый этаж, где Вас будет ждать парень. Поговорите с ним и идите к Малькому. Там его мама покажет Вам представление и окончательно испортит Вам аппетит (если он у вас еще остался) сцена, когда изнутри нее вылезет нечто зеленое, которое превратится в лицо и поговорит с Вами. Отправляйтесь в дом и идите в гостиную, где Вы взяли кочергу. Посмотрите на зеркало и Вы станете свидетельницей еще одного убийства. Помойте руки в раковине и поднимайтесь в салон (туда, где лежит вечно меняющаяся картина). Посмотрите на черную штуку в центре комнаты и включите ее. Потолкайте белый знак на стене и проходите в секретный вход. Спускайтесь на лифте и уже на месте осмотрите окурок на полу и спускайтесь на втором лифте. Прогуляйтесь по подземелью и проходите дальше. Нажмите на белую кнопку на стене и проходите в ту комнату, в которую мы так долго не могли проникнуть (за большой золотистой дверью). Ба! Да здесь целый театр! Посмотрите на очередной электрический стул и проходите в гримерную, где есть зеркало и плакат на стене. Откройте большой шкаф и достаньте оттуда фотографию, которая лежит рядом со шляпой. Выходите оттуда, полюбуйтесь на пьяного Дональда, дремлющего на пуфике, и идите досыпать. Вот и все, что нужно было сделать в пятой главе.

CHAPTER SIX

Saturday, October 22nd 9:20 AM

День начинается стого, что мы приводим себя в порядок. Потом идем к уже протрезвевшему мужу. Приходит электрик и начинает что-то делать. Дональд уходит, оставив на пуфике какую-то красную веревочку. Андриен сжигает ее, что-то бормоча, и переходит в наше распоряжение. Езжайте в город и навестите старичка Малькома. Стучитесь в дверь и отдайте вредной служанке фотографию. Поболтайте с Малькомом, и он Вам расскажет довольно интересную историю про свое детство. Оказывается, та зеленая штука, которую мы выпустили, - это демон, который вылетел из тела Colonela, бывшего хозяина дома, когда его убили. Про его смерть и историю жизни рассказывать не буду - долгая и темная история. Скорее всего, в Дональда вселился этот дьявол и, как всегда, Адриен - единственная, кто может его спасти.

Для решения этой нелегкой задачи нам понадобится книга (рядом с коробкой, где был спрятан дьявол), какой-то камень и чья-то кровь. Возвращайтесь домой и Вы увидите, что муж почти повторяет все действия Colonela. В этот раз он достаточно сильно шарахнул электрика по голове. Не знаю, убил ли он его. На этом кончается шестая глава.

CHAPTER SEVEN

Saturday, October 22nd 3:30 PM

Мы собираем чемодан с вещами и рыдаем над фотографиями в то время, как Дональд к чему-то усиленно готовится и намазывает какую-то пасту себе на лицо. Посмотрите на свой компьютер, вернее, на то, что от него осталось, и ступайте в церковь, т.е. туда, где лежит та проклятая книга. Посмотрите на книгу, лежащую на полу и на подставке. Пройдите чуть правее от входа в "церковь" и найдите там секретный ход. Проходите в него и потом прямо по коридору. Возьмите крестик на одном из склепов. Можете посмотреть также на доски на склепах. Там написано, кто там погребен. Идите обратно по коридору и направляйтесь в гримерную в театре. По дороге посмотрите представление, включив машину рядом с гильотиной. В гримерной посмотрите на куртку Дональда, лежащую на полу и достаньте оттуда снеговичка. Потом идите в загадочную комнату, где так долго скрывался Дональд. Когда он Вас поймает и начнет душить, возьмите со стола ту штуку, которую мы ему купили и пшикните на него. Он Вас отпустит, но не ждите повторения, как, впрочем и извинений, бросайтесь к выходу и потом к лестнице и обратно в комнату. Возьмите там книжку со стола. Прибежит До-

нальд, потащит Вас к гильотине и начнет привязывать. Дайте ему снеговичка и потом, когда он встанет, дерните за правый рычажок. Как не жалко, но придется убить его. Потом из него вылетит эта зеленая мерзость и превратится в большого монстра.

Сразу бегите к секретному выходу (у правой стенки) и проходите в него. Идите по лесенке вниз и пролезайте по трубе через яму. Когда Вы спрячетесь от монстра, закройте дверь на засов и убегайте. Подходите к алтарю, кладите на него книгу, берите с трупа талисман и кладите его на книгу. Используйте раскрытую заколку на себе, а потом крестик на книге. Да, нелегко нам было...Жалко, что мы своими руками убили Дональда. Но, тем не менее, таков конец игры.

# RISE OF THE ROBOTS

## Фирма - Mirage Technologies Ltd. Год выпуска - Ноябрь 1994.

### С ЧЕГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ

Корпорация "Electrocorp" является фабричным магнатом будущего. К тому времени человечество научилось заменять труд роботосилой и на фабриках корпорации трудится целое семейство киборгов, роботов, сделанных по подобию человека и наделенных интеллектом, приближающимся к человеческому.

И вот однажды, в некий несчастливый для корпорации "Electrocorp" день, в автоматизированную систему восприятия киборгов на одной из фабрик закрался компьютерный вирус, в корне изменивший жизненную ориентацию роботов, если можно так сказать о машинах.

Киборги, предназначенные для всевозможных погрузочных и строительных работ, забывают о строительстве и обращаются к разрушению. На фабрике полностью отсутствовал людской персонал, поэтому киборгам не составило труда захватить ее.

Руководство над Восстанием Роботов (Rise Of The Robots) взял на себя Supervisor, также киборг, но наиболее высокоорганизованный, ранее руководивший всеми работами на фабрике. Предводительствуемые им роботы овладели лабораториями фабрики, на которых разрабатывалось новое секретнейшее оружие массового уничтожения (и в будущем, как видите, есть место войнам).

Нешуточная угроза нависла над всем человечеством. Все традиционные методы разрушения оказались неэффективными: десантные войска не могли противостоять мощи киборгов, прямой ракетно-бомбовый удар по фабрике был невозможен, так как сама по себе фабрика оценивалась в баснословную сумму плюс последствия взрыва в лабораториях, где производилось оружие, могли привести к неприятным экологическим и физическим катаклизмам континентального масштаба.

И тогда учеными (куда ж без них, родимых...) был придуман оригинальный выход. В кратчайшие сроки был собран киборг на основе человека, обладающий всеми лучшими человеческими качествами, хотя и несколько уступающий взбунтовавшимся фабричным роботам по бойцовым характеристикам.

Киборг-одиночка засылается на фабрику с целью уничтожить всех вышедших из-под контроля роботов во главе с Supervisor и отвести таким образом от человечества нависшую над ним угрозу.

Как водится, Вы и есть этот одиночка.

### В ЦЕЛОМ ОБ ИГРЕ

Вышедший в самом конце 1994 года Rise Of The Robots явился откровением для фанатов качественной графики SVGA. В игре участвует всего лишь шесть роботов, однако их полная реалистичность потрясает. Графический уровень игры является ее основным достоинством и это то, на что стоит посмотреть, даже если Вы не слишком-то любите единоборства в духе Mortal Kombat или One Must Fall 2097.

В принципе, сюжетно Rise Of The Robots является попыткой оторваться от наследия Mortal Kombat и создать что-нибудь новое в той же сфере. Однако отсутствие восточного колорита и нарисованные роботы вместо оцифрованных людей - повторение базовых идей OMF2097, поэтому добавилось сюжетное отличие - необходимость пройти шестерых соперников в четкой последовательности, начиная от слабенького Погрузчика и заканчивая монстровым Супервизором.

Rise Of The Robots получил максимальные рейтинги во всех ведущих игровых журналах мира. Однако при идеальном графическом исполнении, при великолепном звуковом решении (его помогал делать гитарист QUEEN Brian May), при наличии матрицы искусственного интеллекта, позволяющей роботам "запоминать" Ваши излюбленные удары и комбинации и создавать атаки из ошеломляющих последовательностью наступательных комбинаций, - при всем этом Rise Of The Robots наделен и рядом недостатков: слишком консервативный и закомплексованный сюжет и необходимость проходить игру, как Quest, без вариантов, недостаток возможностей, малое количество противников, бессмысленность режима двух игроков (один должен всегда играть за Киборга).

Впрочем, судить Вам.

Для игры достаточно 386 компьютера с 4 Mb RAM, но это минимум. Требуется же 486DX2-66 с 8 Mb RAM.

Звуковые карты поддерживаются Adlib, SoundBlaster и совместимые с ним.

Возможна игра с помощью джойстика. Возможны 2 джойстика.

Самой серьезной трудностью являются видеокарты. Вам потребуется SVGA карта с не менее чем 512 Kb памяти и притом определенной конфигурации (поддерживаются не все карты).

Ваша карта должна быть VESA-совместимой или же использовать драйвер эмуляции VESA. Если таковой отсутствует, как чаще всего и бывает, то используйте прилагающийся к игре драйвер UNIVBE.EXE, который поддерживает следующие карты: Ahead A & B; ATI Technologies 18800, 28800, Mach 32; Advanced Logic AL2101 Super VGA; Chips & Technologies 82c451/452/453/450; Ahead A & B; ATI Technologies 18800, 28800, Mach 32; Advanced Logic AL2101 Super VGA; Chips & Technologies 82c451/452/453/450; Cirrus Logic CL-GD 5402/20/22/24/26/28/29/30/34; Genoa Systems GVGA; Hualon HMC86304; MXIC 86010 Super VGA; NCR 77C20/21/22E/32BLT; OAK Technologies OTI-037C/067/077/087; Paradise PVGA1A, WD90C00/10/11/20/21/26A/30/31/33; Primus 2000 Super VGA; RealTek 3106 Super VGA; S3 86c911/924/801/805/928; Trident 8800, 8900, 9000; Tseng Labs ET3000, ET4000, ET4000/W32; UMC 85c408; Video 7 VEGA, HT208/209/216; Weitek 5186/286 (on P9000 based boards).

Если Вы используете видеокарты Diamond Viper, ATI Graphics Pro Turbo board или еще нечто подобное, то создатели Rise Of The Robots приносят Вам свои искренние извинения.

Звуковая карта и управление (клавиатура, джойстик) устанавливаются с помощью файла SETUP.EXE.

Запуск игры - RISE.EXE.

## ИГРОВЫЕ МЕНЮ

Игра запущена и перед Вами показалось Меню из трех возможностей:

1 PLAYER - Режим одного игрока
2 PLAYER - Режим двух игроков
OPTIONS - Опции

Управление Меню аналогично управлению роботом, где клавиши направления - движение, а удар - выбор.

Если не прикасаться к вышеуказанным клавишам в течение нескольких секунд, можно будет просмотреть ролики битв со всеми роботами. Вы сможете рассмотреть своих будущих противников, однако то, что каждый раз Киборг проигрывает, может подпортить Вам настроение.

Каждый ролик предваряется Таблицей Высшего Счета. В игре ведется счет, очки набираются по количеству и качеству наносимых во время схваток ударов.

Начнем с конца.

**OPTIONS**

Выбрав эту команду Меню, Вы должны будете выставить поочередно следующие установки:

1) DIFFICULTY - сложность игры, мощь компьютерных противников. Включает в себя:

Beginner - Новичок, Easy - Легкий, Medium - Средний, Hard - Тяжелый. Между нами говоря, если Вы сможете пройти игру хотя бы на уровне сложности Новичка, то можете считать себя великим воином. Сложность высочайшая.

2) TIMER - таймер, время поединка. Если таймер включен, то поединок продолжается в течение установленного промежутка времени, и если по истечении оба противника все еще на ногах, то победителем становится тот, который пострадал в меньшей степени.

Варианты: 30 seconds (секунд), 60 seconds, 90 seconds и No Timer (Таймер отключен, время поединка неограниченно).

3) BOUTS - число раундов.

Варианты: 3, 5 или 7.

4) CINEMATICS On/Off - Rise Of The Robots располагает анимационными роликами, показывающими встречу Киборга с каждым из роботов. Поскольку, при всей красочности сцен, они занимают некоторый промежуток времени, их можно отключать.

5) SHADOWS On/Off - тени от роботов. Отключайте на медленных машинах.

6) SCREEN SHAKE On/Off - дрожание экрана. Когда роботы слишком сильно сталкиваются, падают и т.п., экран может дрожать. Однако это может тормозить игру на медленных машинах, ненавязчиво конфликтовать со звуковой картой (на секунду вышибается звук) и т.п.

**2 PLAYER**

Режим двух игроков, возможность побороться с товарищем. Первый игрок обречен всегда драться Киборгом, второй может взять любого из роботов, включая того же Киборга. Поскольку боевые возможности Киборга пониже, чем у остальных роботов, то первый игрок обречен всегда проигрывать.

Единственный шанс первого игрока - это шкала HANDICAP, позволяющая переставить баланс сил в его пользу. Изначально находится в нейтральном положении. Для усиления первого игрока смещается влево, для второго - вправо.

Перед началом поединка второго игрока попросят выбрать своего робота. Система та же, что и при работе с Меню.

**1 PLAYER**

Вы выходите на битву с безумными и крайне опасными роботами фабрики под предводительством Супервизора. Все противники расставлены в неизменном порядке: Loader, Prime-B, Crusher, Military, Sentry и самый главный.

Первоначально Вам потребуется решить, сразу же выходить на битву за спасение человечества (Mission Briefing) или все-таки сначала попрактиковаться (Training). В первом случае проигрывать нельзя, Вас тут же вышибают в начало игры. Во втором случае - сколько душе угодно.

Скажем пару теплых слов о сущности Ваших противников.

Как и всякие порядочные человеко-приближенные роботы, они полагают себя мыслящими, что и пытаются использовать, как только могут. Наделенные интеллектом роботы мгновенно усваивают Вашу тактику, а также запоминают последние пару нанесенных ударов.

Поэтому нельзя повторять удары, нельзя драться, допустим, только из оборонительной или только из наступательной позиции. И еще нельзя стоять на месте, раздумывая над ударом. Противник вместе с Вами начнет думать, что же за удар Вы можете захотеть нанести, и очень часто угадывает.

Добавьте к этому то, что ударов не то, чтобы очень много...

Перед каждой схваткой Вы получаете краткую информацию о характерных особенностях и слабых и сильных сторонах Ваших противников, которую обычно не успеваете осознать, так как она слишком быстро проскакивает.

Подробная информация о каждом роботе - следующее, о чем пойдет наш разговор после того, как мы разберемся с самим поединком.

Нажмите Space, чтобы прервать выдачу информации о роботе-противнике перед началом схватки. Прервана она может быть не раньше, чем внизу экрана появится фраза "System Ready".

ИГРОВОЙ ЭКРАН. Вы слева, информация о Вас - также слева вверху. Информация о противнике (если вдвоем, то об игроке №2) - справа.

Для ведения боя используются четыре клавиши направления и одна - атаки. В разных комбинациях они дают около десяти ударов. Переопределить клавиши можно из файла SETUP.EXE. Информация об ударах - в разделе “Приемы и Суперприемы”.

Информация вверху экрана расшифровывается следующим образом:

1) RBT - Robot. Наименование робота в полной форме.

2) SCR - Score. Во-первых, показывает набранные в ходе схватки очки. Во-вторых, красными квадратиками обозначает число выигранных раундов.

3) NRG - Жизнь. Сначала зеленая, по мере убывания становится желтой, потом - краснеет, под конец - мигает, а потом Вас хоронят.

4) PWR - Power. Сила удара. Если в этой шкале пусто, Ваш удар будет слабым и не нанесет больших увечий (к суперприемам не относится). Чтобы максимизировать силу удара, надо удерживать клавишу атаки нажатой.

Шкалы NRG и PWR могут быть представлены как в виде ряда прямоугольничков, так и в виде сплошной линии. Чтобы менять туда-обратно, нажимайте F2.

## ПАРУ СЛОВ ПРО РОБОТОВ

Расшифровка данных о роботах, появляющихся перед схваткой.

Analysing Form Анализ формы
Robot identified: Техническое название робота, отличается от того, которым называется он на поединке
wait...
Intelligence: Интеллект Power rating: Рейтинг мощи Combat abilities: Боевые способности
Strength: Сильные стороны
Weak points: Слабые стороны
Threat: Угроза

**LOADER**

Название: Погрузочный робот Класса 1
Интеллект: Низкий
Мощь: Низкая
Боевые навыки: Бедные
Сила: Крепость строения
Слабость: Скорость, ограниченные тактические способности
Угроза: Минимальна

Погрузчик в бою прямолинеен и полностью предсказуем, движется медленно, каждый жест сопровождает душераздирающими скрипами несмазанных креплений. Основное его достоинство - массивность каркаса, позволяющая ему долго сопротивляться Вашим нападениям на чисто физическом уровне.

Наиболее слабый, "детский", робот, однако даже его не стоит недооценивать.

**PRIME-B**

Название: Тяжелый конструкционный робот Строитель Класса 2
Интеллект: Низкий
Мощь: Высокая
Боевые навыки: Усредненные
Сила: Мощные руки
Слабость: Ноги, скорость, минимальные тактические способности
Угроза: Минимальная

Тезка Погрузчика - только помощнее. Похож на гориллу. Половину длины его туловища составляют руки, являющиеся единственным его оружием. Чаще всего используемый удар - кулаком через пол-экрана. Но отличается завидной тупостью, и, хотя запоминает Ваши приемы, тем не менее путается в них и часто ошибается.

Чемпион по прямолинейности атак.

**CRUSHER**

Название: Крушитель Модель DH94-2 Демонтирующий робот
Интеллект: Средний
Мощь: Усредненная
Боевые навыки: Хорошие
Сила: Подвижность
Слабость: Голова, слабые конечности
Угроза: Большая

Предназначенный для демонтажа выбывших из строя роботов Крушитель оснащен резаками на окончаниях ног (в профиль похожи на копыта) и острыми крючьями на руках. Кроме того, и руки, и ноги у него отличаются завидной протяженностью - приблизиться к нему не легче, чем к Prime-B.

Очень любит суперприем Киборга "плечом вперед" - всегда с готовностью выставляет свои клешни навстречу.

Однако, наделенный ловкостью, он часто забывается и едва ли не вертится на месте (не буквально), становясь уязвимым. Недостатки интеллекта во время собственных атак и ослабленные конечности - основные его минусы. Хотя не то чтобы очень значительные.

**MILITARY**

Название: Нет информации
Интеллект: Высокий
Мощь: Хорошая
Боевые навыки: Хорошая
Сила: Ловкость, интеллектуальность
Слабость: Слабый каркас
Угроза: Высокая

Военный робот, видимо, охранник из лабораторий, где изготовлялось оружие. Крайне изящен и подвижен и никогда без дела. Киборг в ловкости ему сильно проигрывает. Изначально предназначен для схваток, причем именно один на один и в закрытых помещениях.

Робот, который временами кажется невесомым, но, однако, невесомость накладывает свои ограничения. Для легкости нужен малый вес. Малый вес - тонкий каркас. Military плохо держит Ваши удары, быстро разрушается. Однако удары надо еще и нанести...

**SENTRY И SUPERVISOR**

Sentry:
Название: Дроид Модель SRT23-3
Интеллект: Высокий
Мощь: Хорошая
Боевые навыки: Выдающиеся
Сила: Ловкость, скорость
Слабость: Нет информации
Угроза: Высокая

Страж и Супервизор. Объединяю их, так как они идут друг за другом и напоминают соответственно Goro и Shang Tsung'a из Mortal Kombat 1. Первый (т.е. Страж) обладает огромным ростом и при кажущейся неуклюжести равно блестяще дерется как на нижнем уровне (подсечки и пр.), так и на среднем, и верхнем. Супервизор же, подобно своему подобию из Mortal Kombat, превращается в других роботов, в том числе и в Вас, т.е. в Cyborg'a.

По поводу Стража есть лишь один совет: его удары по причине роста проходят поверху и под них можно приседать и использовать подсечки. В схватке Страж ведет себя монументально и очень уверенно. Его можно понять.

Супервизор - Sentry, Cyborg, Military, поднятые на более высокий уровень интеллекта. Про его слабые стороны читайте у соответствующих роботов. Вообще же, действительная слабость у него только одна - то, что периодически превращается в Киборга.

**CYBORG**

Наконец, Вы сами.

Название: Механизм общего назначения
Интеллект: Изменчивый
Мощь: Высокая (с этим стоит поспорить)
Боевые навыки: Изменчивые
Сила: Гибкость
Слабость: Зависит от разума хозяина
Угроза: Неизвестна

Поскольку Киборг появляется в игре в двух ипостасях - как воплощение Супервизора или же под Вашим управлением, которое зависит от Ваших собственных способностей, то интеллект и боевые навыки классифицированы как изменчивые, угроза как неизвестная, а слабые стороны - в зависимости от того, кто управляет. Если Супервизор, то слабых сторон немного.

Киборг не способен наносить сильные удары, его также подводят рост, размеры (самый маленький) и малая длина конечностей. Значительной разрушительной силой обладают, однако, его суперприемы.

Если Вы в режиме 1 PLAYER, то целью игры является уничтожение пяти роботов и Супервизора шестым. После чего (вместо окончания) все закрутится заново и перед Вами возникнет Loader.

## ПРИЕМЫ И СУПЕРПРИЕМЫ

Как уже упоминалось выше, используется 5 клавиш: вверх, вниз, назад, вперед и атака.

Все удары наносятся нажатием клавиши "атаки" в совокупности с клавишами направления.

Поскольку управлять Вы можете любым из роботов, если не в режиме одного, то в режиме двух игроков, то приемы приводятся для всех шести роботов.

### СТАНДАРТНЫЕ ПРИЕМЫ

| Клавиши | Результат |
|---|---|
| Атака | Короткий удар кулаком |
| Атака+Вверх | Удар в воздухе |
| Атака+Вверх+Вперед/Назад | Прыжок с ударом |
| Атака+Вниз | Удар снизу, апперкот |
| Атака+Назад | Удар ногой |
| Атака+Вперед | Дальний удар кулаком |
| Атака+Вниз+Вперед | Подсечка |
| Назад, Вниз+Назад | Блокирование |

Надо оговориться, что не во всех случаях Атака стоит на первом месте. У разных роботов по-разному. Определяйтесь с этим самостоятельно.

### СУПЕРПРИЕМЫ

| Робот | Название суперприема | Клавиши |
|---|---|---|
| Cyborg | Shoulder Barge<br>Turbo Head-Butt | Назад+Вперед+Атака<br>Вниз+Вверх+Атака |
| Loader | Double Fork-Slash | Вперед+Вперед+Атака |
| Prime-B | Pile Driver<br>Bomber Jump | Вниз+Назад+Вверх<br>Вниз+Вперед+Вверх |
| Crusher | Pincer Mincer | Вниз+Вперед+Атака |
| Military | Cyber Slash<br>Catapult Spin | Назад+Вперед+Атака<br>Вниз+Вверх+Атака |
| Sentry | Flying Jet Kick | Вниз+Вниз+Атака |

## ПАРА-ТРОЙКА СОВЕТОВ

Особо советовать здесь нечего, все и так понятно, а тем более тем, кто играл в Mortal Kombat и One Must Fall 2097. Поэтому ограничусь парой самых общих замечаний по ходу поединков.

1) Используйте дальние удары, а это удары ногой и подсечки. Осторожнее обращайтесь с суперприемами - имеют привычку получаться через раз. Наносите их на средней дальности, иначе их перебьют.

2) Много ударов - хорошо, но важнее их разрушительная сила. Следите за синей шкалой мощи. Не тратьтесь на слабые удары.

3) Блокируйте, когда есть смысл, не идите грудью на амбразуру. Блокирование все равно не спасает от некоторой потери жизни, но потеря минимизируется. И еще - выжидайте. Дайте противнику нанести удар или прыгнуть, потом проводите выигрышную комбинацию.

4) Отрабатывайте последовательности приемов, на которые противник лучше реагирует, в смысле - которые чаще проходят.

5) Не теряйте голову - Ваши противники роботы и дерутся они холодно и расчетливо.

На этом все.

# SLIPSTREAM 5000

## Фирма - Tht Software Refinery. Год выпуска - 1995.

Управление: клавиатура, мышь, джойстик.
Количество игроков: 1-2 (можно и одновременно, и по отдельности).
Возможность игры по модему, сети и нуль-модему: есть.

### 1. ЧТО ЭТО ЗА ИГРУШКА?

Ну что же, вполне разумный вопрос. Чтобы ответить на него, вернемся в те дни (кажется, это было так недавно), когда мы часами просиживали за компьютером, играя в такой шедевр, как Death Track, совершенствуя мастерство и достигая совершенно потрясающих результатов. Тогда мы не могли даже мечтать о более совершенной графике (одно слово, EGA - адаптер), музыке, эффектах и так далее, и так далее. Но время идет, и сейчас мы имеем такие глобальные игрушки, как, например, INDY CAR или что-то в этом роде. Но большинство игр такого рода являются исключительно спортивными, а хотелось бы порубиться без всяких там ограничений: пострелять по соперникам, подолбить их об скалы и, в конце концов,просто обрести больше свободы для маневров.

Это и есть, в принципе, основные идеи Slipstream 5000. Что же отличает его от Death Track'a? Во-первых, это графика - приятная, качественная графика. Во-вторых, это то, что в Вашем распоряжении не машина, а летательный аппарат (Ура! Плюс еще одна степень свободы), я бы назвал его воздушным катером. На нем, развивая совершенно сумасшедшую скорость, Вы носитесь по разным тоннелям, соревнуясь с противниками в мастерстве обращения как с управлением, так и с разнообразным оружием. В-третьих, отличительными чертами Slipstream 5000 являются музыка и звуковые эффекты. Они также сделаны на хорошем, добротном уровне. Ну и последнее - это то, что, обыграв несколько раз подряд на сложности HARD (что, кстати, очень и очень непросто) компьютер, Вы можете пригласить своего друга (или недруга - как Вам угодно) и попробовать сразиться с ним. Можно даже не приглашать его, а просто позвонить ему и при условии, что у вас обоих есть модемы, устроить поединок через телефонную сеть. Здорово, правда? Хотя не особенно ново.

### 2. СИСТЕМНЫЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Хочу Вас расстроить: нужна машина не менее 486 или лучше (это я издеваюсь), VGA карта (нормально), 4 мегабайта оперативной памяти как минимум (вот это уже хуже), Sound Blaster рекомендуется (ладно, найдем), ADLIB и ROLAND поддерживаются (а зачем, спрашивается, и для кого - самое главное?), рекомендуется джойстик (а знаете, сколько стоит хороший джойстик?), поддерживается клавиатура и мышь (и слава Богу).

Это был перевод технической документации, а теперь мое личное мнение: машина годится и 386, но желательно DX-40. Насчет памяти: 4 мегабайта - за глаза хватает. Звуковая карта... Ну, если у Вас нет Sound Blaster - совместимой звуковой карты, то Вам нет смысла читать дальше это описание. И все другие описания тоже. Шучу конечно, но, тем не менее, без звуковой карты (и, желательно, что-то лучше, чем Edison Gold) игры (естественно, с хорошим звуком - а таких сейчас подавляющее большинство) теряют половину (а то и больше) своей привлекательности. Это лишь совет - решайте сами. С джойстиком играть не пробовал, так как хорошего (я еще раз подчеркиваю - хорошего) джойстика у меня нет. А жаль, скорее всего, именно джойстик и нужен для этой игрушки.

Что касается проблем при запуске. Во-первых, убедитесь, есть ли 4 мегабайта свободной памяти, а во-вторых, проверьте правильность установки звуковой карты. Что касается драйверов поддержки памяти, то можно и без них вообще.

### 3. ДЕБРИ МЕНЮ

Это, пожалуй, самая скучная часть, но прочитать ее надо. Итак, после заставки и прочего Вы наконец попадаете в ОСНОВНОЕ МЕНЮ. Оно выглядит следующим образом:

ОСНОВНОЕ МЕНЮ:

| | |
|---|---|
| One Player | Один Игрок |
| Two Players | Два Игрока |
| Saved Game | Сохраненная Игра |
| Configuration | Конфигурация |
| Best Drivers | Лучшие Водители |

Теперь дальше. Понятно, что "Один Игрок" - когда играете только Вы, а "Два Игрока"- это когда Вы и еще Ваш товарищ. "Сохраненная Игра" - переход к уже записанной игре. Кстати, сделано довольно оригинально: после нажатия появляется окно, на котором слева и справа стоят боксы. В них и содержатся записанные игры. "Конфигурация" - это все- все настройки игры. "Лучшие Водители" - это список лучших драйверов (не путать с драйвером для компьютера; драйвер - это по-английски "водитель"); среди них можете оказаться и Вы.

Теперь по порядку - "Один Игрок":

One Player:

| | |
|---|---|
| Practice | Практика |
| Single Race | Простой заезд |
| Championship | Чемпионат |

По-моему, в комментариях не нуждается.

Дальше шел пункт "Два Игрока":

Two Players:

| | |
|---|---|
| Split Screen | Разделить экран |
| Serial | Игра через порт |
| Modem | Игра по модему |
| Network | Игра по сети |

Здесь тоже ничего сложного. Разделение экрана надо для того, чтобы на одном компьютере могли играть двое (верхняя половина экрана - первому игроку, а нижняя половина - второму). Можно достать нуль-модемный кабель и поиграть через порт, для тех, у кого есть модем или компьютер подключен в сеть, Slipstream 5000 предоставляет возможность сразиться с товарищем, не разделяя экран на две части.

Следующее меню появится, когда Вы выберете "Разделить Экран" или после определенных настроек (о них смотрите ниже) для трех других пунктов:

| | |
|---|---|
| Head to Head | Только Вы и Ваш оппонент |
| Single Race | На трассе все участники |

Проще некуда.

Теперь о настройках для нуль-модема:

Serial:

| | | |
|---|---|---|
| Address (Адрес) | | IRQ |
| Rate Скорость (бод) | | |
| Cancel Отмена | Call Вызов | Answer Ответ |

"Адрес" - это адрес порта, к которому подключен кабель. "IRQ" - номер прерывания, скорость передачи информации (измеряется в бодах) задается в пункте "Скорость". "Вызов", "Отмена" - это для проверки работоспособности кабеля. Теперь про модем.

Modem:

| | | |
|---|---|---|
| Port (Порт) | | IRQ |
| Address (Адрес) | | Dial (Набор) |
| Rate (Скорость) | | |
| Init (Протокол) | | |
| Tel (Телефон) | | |
| Cancel Отмена | Call Вызов | Answer Ответ |

Модем настраивается следующим образом. "Порт" - это тот порт на котором находится модем. "Адрес", "Скорость" - это то же, что и в предыдущем пункте. "Протокол" - это Вы должны определить тип протокола. "Телефон", а точнее телефонный номер - это номер абонента (он же Ваш товарищ), с которым Вы будете наслаждаться игрой. Что касается "Набора"... Видели на импортных телефонах переключатель Tone/Pulse? Так вот, у них, у буржуев, тональный набор, а мы пользуемся услугами пульсовой телефонной сети, так что в этом пункте смело выбирайте "Pulse". С сетью, если честно, не возился, но тем не менее приведу меню для настройки Slipstream 5000 для игры по сети:

Network:

| | | |
|---|---|---|
| IPX Socket | | |
| Cancel | Call | Answer |

Ну вот, наконец, разобрались с настройками игры. Теперь вернемся к основному меню. Если Вы записали игру, то можно вернуться к ней, выбрав пункт Saved Game ОСНОВНОГО МЕНЮ.

Теперь о том, как изменить параметры самого процесса игры. Это можно сделать в пункте "Конфигурация".

Configuration:

| | |
|---|---|
| General<br>Основное | Controls<br>Управление |
| Detail<br>Детализация | Difficulty<br>Сложность |
| Sound<br>Звук | |
| | Continue<br>Продолжить |

Поехали по порядку - "Основные настройки":

General:

| | |
|---|---|
| Rear Monitor | Задний обзор |
| Weapons Monitor | Показ оружия |
| Language | Язык |
| Track Map | Карта трассы |
| Speed Display | Ед. Измерения скорости |

"Задний обзор" - не что иное, как зеркало заднего вида. Если Вы хотите наблюдать полет Вашей ракеты (или другого оружия, кроме бластера, разумеется), то включайте (On) опцию "Показ оружия". Игра поддерживает три разных языка: английский, французский и немецкий (а что толку?) - плюс это или минус, судите сами. "Карта трассы" - это карта трассы: если "On", то можно лицезреть ее в верхнем левом углу экрана; если "Off", то, соответственно, карты на экране не будет. Скорость может измеряться в милях в час или в километрах в час (что, по - моему, намного привычнее).

Дальше у нас шла "Детализация":

Detail:

| | |
|---|---|
| Environment Detail | Детализация среды |
| Clouds | Облака |
| Shading | Отражение |
| Textures | Текстуры |
| Window Size | Размер экрана |
| Shadows | Тени |

"Детализация среды" - это как в Doom'e или Mortal Kombat'e (да и во всех нормальных играх, где задействована основная часть ресурсов процессора и видеокарты): очень низкая (Very Low), низкая (Low), средняя (Medium) и высокая (High). Игра нормально смотрится только на последних двух вариантах, первые годятся только для совсем уж неприхотливых игроков (уровень прорисовки - не выше Death Track'a) или на совсем слабые машины с плохими видеокартами. Хотите облака на небе? - включайте "Облака". Отражения, текстуры, размер игрового экрана и тени регулируйте сами: ничего сложного в этом нет, разберетесь уж как-нибудь.

Теперь о звуке:

Sound:

| | |
|---|---|
| Sound Effects | Звуковые эффекты |
| Engine Sounds | Звук мотора |
| Music | Музыкальное сопровождение |

Включайте все. Звук и музыка в Slipstream 5000 не такие уж и плохие - без них игра много теряет.

Пара слов об управлении:

Controls:

| | |
|---|---|
| Player 1 Controls | Игрок 1, управление |
| Player 2 Controls | Игрок 2, управление |
| Calibrate Joystick 1 | Калибровка первого джойстика |
| Calibrate Joystick 2 | Калибровка второго джойстика |
| Reverse Accelerator | Управление газом |

С первыми четырьмя пунктами все ясно. Управление газом можно осуществлять двумя способами: когда "Reverse Accelerator" находится в положении "Off", то нажатие клавиши "газ" эквивалентно вдавлеванию в пол педали акселератора, а если эта опция установлена в положение "On", то все будет происходить в точности до наоборот, т.е. при отжатой клавише педаль будет в полу, а при нажатии - машина будет останавливаться.

Ну и, наконец, последняя настройка - это выбор уровня сложности игры. Надо отметить, что эта опция конфигурации не доступна во время гонки.

Difficulty:

| | |
|---|---|
| Level | Уровень сложности |
| Damage | Повреждения |

Уровень сложности: легкий (Easy), нормальный (Normal), трудный (Hard). На первом (Easy) играть не интересно (даже в самые первые разы), второй рекомендую для начинающих и более - менее опытных игроков, ну а третий... На Hard я занимал максимум второе место (обычно третье - четвертое). Вот так.

## 4. ИГРА

Итак, приступим к игре. Выбирайте количество игроков, тип соревнований и, наконец, того гонщика, в роли которого Вы будете выступать на трассе. Всего в игре 10 гонщиков. Каждый имеет свою машину и обладает определенными манерами (как правило, очень дурными). Приведем вкратце список гонщиков и их отличительные особенности:

| N | Имя гонщика | Тип машины | Краткая характеристика |
|---|---|---|---|
| 1 | Ted Malibu Beech | Venice Mark 2 Wave Rider | Непревзойденный гонщик из Калифорнии. |
| 2 | Kin and Gin Matsu | GK 1200 PSI | Сестры-близнецы. Опытные гонщицы и убийцы. |
| 3 | The Shaman | Iron Bird Series Buffalo Gt100 | "Шаман" владеет секретами древних мудрецов - шаманов |
| 4 | Cobra | N.U.3 Series Viper | Страшный человек. Профессиональный убийца. |
| 5 | Slayed | Mean Streak Model THX - 3000 | Не советую сталкиваться с этим парнем. |
| 6 | Isis the Crisis | Horus Mark 3 Golden Interceptor | Может легко одурачить наивным взглядом. Осторожнее! |
| 7 | Victoria Venice | Knightsbridge Thunder 4000 | Прекрасная девушка с ужасным разумом. |
| 8 | Pysho | Series Mark 21 Dragon | Нет никакой информации. Не известно даже настоящее имя. |
| 9 | Charles Edward-Royce | A100 Ego | Герой героев. Великий воин. По крайней мере, так говорят. |
| 10 | Horst | Deleted Luftwaffe K240 | Прекрасный гонщик с далеко не спортивными манерами. |

Итак, выбор сделан (Accept) (я лично предпочитаю Slayed или Ted Malibu Beech), теперь необходимо выбрать место проведения соревнований (гонок на выживание, если хотите). Всего десять трасс в различных уголках Земного шара:

1. Arizona - Аризона;
2. Chicago - Чикаго;
3. Amazon - река Амазонка;
4. London - Лондон;
5. Norway - Норвегия;
6. Egypt - Египет;
7. France - Франция;
8. Hawaii - Гавайи;
9. Tokyo - Токио;
10. New York - Нью-Йорк.

Теперь Вам расскажут о трассе (больше того, покажут), и после этого Вы наконец сможете начать свою карьеру гонщика. Теперь самое время рассказать об управлении в процессе игры. Прежде всего, самое главное: выйти из игры можно в любой момент, нажав клавиши Ctrl-Q. В процессе демонстрации трассы, во время гонки и, вообще, когда на экране движется какой-либо корабль, Вы можете изменить обзор следующими клавишами:

F1 - вид из кабины пилота;

F2 - камера установлена сзади и "смотрит" по направлению движения корабля;

F3 - камера установлена сзади, и направлена против движения корабля;

F4 - телевизионный обзор, масса различных камер в разных участках трассы;

F5 - свободный обзор. Вы можете выбрать наилучший для себя ракурс, используя клавиши: Ins, Del, PgUp, PgDn, +, -. Камера будет вращаться (первые четыре клавиши) и приближаться или удаляться (последние две).

Когда Вы окажетесь в предстартовом состоянии (Ваш корабль будет в верхней части экрана, а справа небольшое меню), Вы можете как следует оснастить свой корабль, естественно, исходя из Ваших наличных (Cash). В начале их будет всего 750$. Теперь улучшайте корабль и как следует вооружайтесь. Вооружение можно купить, выбрав опцию Weapons, причем Вы можете разместить всего два вида вооружения в различных отсеках корабля (Left Pod и Right Pod). Для увеличения мощности двигателя покупайте различные инжекторы (опция Turbo), а для наведения, подзарядки батарей и прочего смело заходите в опцию System.

Управление кораблем можно задать любое. Обычно используются клавиши управления курсором (они же "стрелки") и три дополнительных клавиши для акселератора (он же "газ"), выбора оружия и стрельбы.

Кстати, в списке оружия обязательно присутствует режим Turbo. Нажмите клавишу "огонь" и загорится надпись Turbo, а зеленая полоса начнет уменьшаться. В это время мощность двигателя Вашего корабля увеличивается примерно процентов на 15-20, что дает ощутимую прибавку в скорости. Остановить этот режим можно вторичным нажатием клавиши "огонь", хотя вряд ли это необходимо: режим Turbo и так очень и очень не продолжителен. Чтобы вновь зарядить Turbo, надо "поймать" одноименный бонус (об этом см. ниже).

Так, поехали дальше. Что нас ждет на трассе? Во-первых, это соперники (если Вы, конечно, не играете в режиме Head To Head), которые так и жаждут обогнать Вас при первом же удобном моменте или, в крайнем случае, всадить в Ваш корабль хороший заряд из бластера или чего-нибудь похуже. Сама трасса может быть любой - от подземных каналов Лондона до египетских пирамид. Естественно, тип трассы зависит от места проведения состязаний. Кроме врагов, на трассе присутствуют еще большие, неповоротливые (относительно, разумеется) корабли. Если их атаковать, то они "выкинут" какой-либо бонус. Итак, существует пять разных бонусов (внешне бонус - это круг синего или красного цвета с рисунком и обычно с надписью):

Синие бонусы:

Turbo - это подзараядка режима Turbo;

Repair с изображение руля - починка систем управления;

Repair с изображение сопла двигателя - починка повреждений двигателя;

Boost - корабль переводится в режим Turbo, причем при этом не происходит расхода Turbo-топлива. Иначе этот бонус можно назвать временным форсажем.

Зеленый бонус:

$ - деньги, деньги, деньги... (очень желанный бонус).

Красный бонус:

Изображение руля - временная потеря управления. (Клавиши управления меняются местами).

Для того, чтобы получить бонус, Вам надо просто "пролететь" по нему. Ни при каких обстоятельствах не берите красный бонус - это почти наверняка сильное столкновение с ограничителем трассы.

Это все о бонусах, перейдем теперь к еще одному важному моменту - специальной трубе, где можно починить (за один раз - до 2/3 повреждений) двигатель и систему управления. Эта труба есть на каждой трассе, но обычно к ней ведет тоннель бело-синего цвета. Внутри этой трубы Ваш корабль автоматически будет чиниться.

Откуда берутся неисправности? Система управление сильно страдает от столкновений с бортами трассы и кораблями противников. Будьте внимательны: при достаточно больших повреждениях корабль начинает терять управление! Индикатор работоспособности системы управления находится в правом нижнем углу экрана. То же самое относится и к двигателю, только он выходит из строя благодаря стараниям Ваших соперников (массированному обстрелу, например). При заметных повреждениях значительно падает скорость корабля. Индикатор расположен в левом нижнем углу.

## 5. ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ В ВОПРОСАХ И ОТВЕТАХ

Вопрос: Игра не работает или пишет странные сообщения.

Ответ: Убедитесь в наличии достаточной памяти для игры, а также проверьте правильность установки звуковой карты.

Вопрос: Все нормально с запуском - проблемы с управлением: постоянно не вписываюсь в повороты, прилетаю последним...

Ответ: Хитрость заключается в том, что при вхождении в крутой поворот надо нажимать клавиши "вверх" или "вниз" (одновременно с клавишами поворота), - это позволит увеличить угол поворота корабля. Обязательно включите прицел - с ним легче навигация, да и бластеру отдыхать особо не придется.

Вопрос: В каком случае надо применять оружее? Или его надо применять всегда?

Ответ: Мой совет таков: стреляйте по необходимости. Много врагов себе зарабатывать не надо, но, если Вы захотите обогнать какой-нибудь корабль, несколько точных выстрелов из бластера не помешают.

Вопрос: Очень тяжело летать в плохо освещенных тоннелях.

Ответ: Ориентируйтесь либо по вражеским кораблям, либо по указателям на стенах и потолках (полах), они очень сильно выручают.

Вопрос: Для чего нужны всяческие приборы в пункте System?

Ответ: Тяжелый вопрос. По-моему, Charger служит для более быстрой подзарядки бластера, Targetter для более точного наведения, а Loader для более обширного сбора бонусов, хотя за это я не ручаюсь.

Вопрос: Сильно ли отличаются по характеристикам разные корабли?

Ответ: Если честно, то я особой разницы не заметил. Хотя отличается внешний вид кабины почти каждого корабля.

Вопрос: Что лучше брать из оружия?

Ответ: Бог его знает. Мой совет: чем дороже - тем лучше. Мины не рекомендую - можно на них самому и нарваться, а противники их хорошо обходят. Какие-нибудь ракеты за 750 - 900$ - вот, пожалуй, оптимальный вариант.

Вопрос: А какие двигатели самые быстрые?

Ответ: Естественно, самые дорогие. Кстати, о двигателях. Одна маленькая гадость подстерегает Вас при покупке двигателя. Если у Вас есть мощный двигатель и некоторая сумма денег, которой недостаточно для покупки, например, дорогих ракет, Вы, естественно, решите купить двигатель похуже и получить разницу в стоимости. Ха! Вы останетесь с плохим двигателем и без денег. Вот так!

Вопрос: Есть ли трэйнеры для игры?

Ответ: Есть, но у меня ничего не получилось с их использованием. Попробуйте, может получится у Вас.

Вопрос: Почему игру оценили в 7 баллов?

Ответ: На мой взгляд, овчинка выделки не стоит. Игра неплохо оформлена, неплохой звук, но, тем не менее, сейчас уже выпущены десятки подобных игр с гораздо более завернутым сюжетом, эффектами, музыкой и т.п. Поэтому нельзя сказать, что Slipstream 5000 является шедевром. Кстати, мы долго колебались, сколько ставить баллов, - 6 или 7, так что 7 - это, по-моему, даже немного завышенная оценка. Впрочем, судите сами.

# SPACE PIRATES

Фирма - American Laser Games, Inc. Год выпуска - 1994.
Монитор - VGA. Размер - 438 Mb (1 CD-disk)

## ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Известная американская фирма "American Laser Games, Inc." пользуется значительной популярностью среди любителей мультимедиа-игр, и популярность ее базируется на таком знаменательном событии, как появление в далеком 1993 году первой интерактивной игры, называвшейся "Mad Dog McGree". То был эффект разорвавшейся бомбы.

Чем же так потряс умы компьютерных фэнов "Mad Dog McGree", что CD-ROMы с ним сметались с прилавков магазинов, а у мониторов, на которых демонстрировался заставочный ролик, постоянно дежурили разинувшие от изумления рот юнцы?

"Mad Dog McGree" был синтезом кинематографии с компьютерной индустрией. На экранах мониторов персоналок разворачивался фильм, в котором Вам отводилась главная роль. Реальные актеры, настоящие декорации, пиротехнические эффекты и каскадерские трюки.

Цель игры - производить отстрел тех, кто плох, во благо тех, кто хорош. Примитивизм, возведенный на уровень гениальной находки, соединения кинокамеры с компьютером привел к появлению нового суперкассового направления.

Далее последовали продолжения самого хита "Mad Dog McGree" (существует 3 части), появление Crime Patrol, Drug Wars, и SPACE PIRATES. Последний не является чрезвычайно крутым достижением: Crime Patrol на голову выше, но фирма есть фирма и даже средние творения, вышедшие из-под клавишного пера программистов, достойны рассмотрения.

Серьезным недочетом подобных игр и SPACE PIRATES, в первую очередь, является низкое графическое разрешение, из-за чего графика смазанная и нечеткая.

Другой минус: зная все подводные камни и обладая хорошей реакцией, игру можно пройти за 15 минут. И эти несчастные 15 минут занимают целый лазерный диск!

Неприятным является также то, что ход событий расписан по миллиметрам и Вы чувствуете себя в тире, вместо того чтобы чувствовать себя спасителем определенной части человечества.

Впрочем, как правило, из любого бочонка меда можно при желании нацедить литра два дегтя. Так что обратимся к самой игре - SPACE PIRATES - Космические Пираты.

## СЮЖЕТ

Кочующие от планеты к планете пираты, предводительствуемые зловещим Капитаном Когтем (Captain Talon), захватили корабль с невинными космическими колонистами. Игрок, которого все величают не иначе, как Звездным Десантником (Star Ranger), должен спасти колонистов, а также разрушить планы Капитана Когтя, который тщится править всей Вселенной.

Игрок встретится лицом к лицу с ордами пиратов. Его задача - собрать энергетические кристаллы, разбросанные среди миров. Кристаллы снабжают энергией расщепляющую звезды пушку (Star Splitter Canon) - единственное оружие, которое может выбросить Капитана Когтя и его отщепенцев в другую Галактику.

## ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ

SPACE PIRATES более чем скромен в предъявляемых к Вашей машине запросах. Для более-менее сносной жизнедеятельности ему требуется:

* IBM PC 386-25 SX;
* минимум 512K-RAM на видеокарте;
* 640K conventional (базовой) памяти;
* мышь, чей драйвер - 100% совместимый с Microsoft или Logitech;
* Sound Blaster или 100% совместимая карта;
* CD-ROM дисковод со скоростью чтения 150 kb/s (односкоростной) или выше.

Добавим, что игра не идет под Windows.

## ИНСТАЛЛЯЦИЯ

1) Запустите файл INSTALL.EXE.

2) Первым делом инсталляционная программа уточнит у Вас, какая порядковая буква присвоена будет Вашему CD-ROM дисководу.

Вариант по умолчанию Вам представлен. Если Вы хотите его изменить, подредактируйте его, щелкнув на букве мышкой и введя с клавиатуры правильную букву.

Далее аналогичным образом укажите каталог, в который будет инсталлирована игра. По умолчанию игра устанавливается на диск С: в каталог SP.

Если Вы хотите согласиться с предложенным вариантом, щелкните на ОК.

Если Вы хотели произвести изменения, а теперь решили вернуть первоначальные варианты, то щелкните мышкой на DEFAULTS.

3) Если Ваш Sound Blaster или совместимая карта не будут засекаться инсталляционной программой (в этом нет ничего криминального), Вас попросят уточнить параметры Вашей звуковой карты. Если этого не произошло, то дальше читайте пункт 4.

Вам потребуется указать IRQ, DMA и I/O Address.

Перед Вами появится экран Sound Control. На нем Вы увидите несколько параметров Вашей звуковой карты (чтобы менять их, щелкайте на них мышкой). Не исключено, что они соответствуют карте.

Когда произведете все изменения, щелкните на OK. DEFAULTS вернет все параметры в первоначальный вид. CANCEL - продолжить инсталляцию, не меняя первоначального вида параметров, аналогично нажатию DEFAULTS+OK.

4) CLICK ON YOUR CD-ROM TYPE - выбор типа CD-ROM дисковода, используемого Вами. Две кнопки: одна для двухскоростного, другая для односкоростного. Нажмите на соответствующую Вашему.

5) OK to Install? - Инсталлировать?. OK - подтверждение, CANCEL - произвести изменения в установленной конфигурации.

Примечание: прежде чем инсталлировать, выйдите из Windows.

## ИГРОВОЙ ЭКРАН

Игра начинается с заставки, которую стоит разок посмотреть и которая будет повторяться до тех пор, пока Вы не вызовите Меню и не начнете новую игру или не продолжите старую.

МЕНЮ вызывается посредством мыши. Внизу экрана находится кнопка со словом MENU - щелкните на нее мышью.

Примечание: когда бы Вы не вызвали Меню, игра останавливается на то время, пока Вы его созерцаете. Когда Вы будете сохраняться, Вас не убьют. Надо сказать, что подобный род приостановки игры действует более эффективно, нежели включение паузы (клавиша PAUSE).

**МЕНЮ**

| | |
|---|---|
| New | Начать новую игру. |
| Load | Загружается последняя сохраненная игра. Нажмите на Continue после перезагрузки, чтобы продолжить играть. |
| Save | Сохраняет текущую игровую ситуацию. Возможно только одно сохранение. Нажмите на Continue после того, как сохранитесь, чтобы продолжить играть. |
| Continue | Продолжает текущую или только что загруженную игру. |
| Quit | Выход в DOS. |

Difficulty Level. Уровень сложности в прохождении игры. Кнопки расположены по возрастанию сложности: Cadet (по умолчанию), Rookie, и Ranger.

## УПРАВЛЕНИЕ

Все управление осуществляется с помощью мыши. Мышью Вы целитесь, стреляете, перезаряжаете бластер (или что у Вас там в руках).

Когда мышь находится на видеоэкране, она превращается в перекрестье. Наводите перекрестье на мишень и нажимайте левую кнопку - выстрел.

Бластер стреляет до тех пор, пока в нем есть плазменные картриджи. Они отображаются справа внизу - 10 красных (или пустых) прямоугольничков.

Чтобы перезарядить бластер, подведите мышку к находящейся рядом кнопке RELOAD (мышка при этом примет вид бластера) и щелкните правой кнопкой мышки.

Перезаряжаться можно в любой момент и не зависимо от того, как много картриджей из десяти еще остается. В целом, патронов бесконечное количество.

Рядом с картриджами бластера отображается игровой счет: SCORE 04250.

Справа экрана горят (или уже не горят) три кнопки: зеленая, желтая, красная, символизирующие остающиеся у Вас жизни.

Дается 3 жизни. Если Вы истратили все три, будете премированы дополнительными жизнями за каждые 1500 набранных Вами очков.

## УКАЗАНИЯ И СОВЕТЫ

Зайдя в Меню и щелкнув на кнопке New, Вы предоставите себе уникальный шанс освободить космических колонистов и спасти Галактику от Бича Космических Путей - Капитана Когтя.

1. Вы должны стрелять по пиратам раньше, чем они выстрелят по Вам. Почти всегда Вам достаточно одного попадания, чтобы прищучить пирата, и им также всегда достаточно одного попадания, чтобы поразить Вас.

Однако, если Вы стреляете в пирата до того, как он начинает угрожать Вам, ничего не происходит. Создатели игры объясняют это так: Вы руководствуетесь Официальным Кодексом Контактов Звездных Десантников, не позволяющим применять насилие раньше, чем возникает непосредственная угроза.

В действительности же, если б пираты убивались раньше, чем успевали наставить на Вас оружие, съемочной группе пришлось бы отснять в пять раз больше дублей на каждый эпизод и игрушка бы уже на одном диске не поместилась.

2. Параллельно с пиратами в игре присутствует завидное обилие заложников, пленников и прочих представителей дружественной стороны. Их убивать нельзя. Убив заложника, Вы лишаетесь жизни, а также, по сюжету игры, теряете уважение всякого другого Десантника.

3. Некоторые сегменты видеороликов могут быть пропущены, если произвести выстрел.

4. Почаще сохраняйтесь. Однако учтите, что возможность сохранения работает крайне непредсказуемо. Загрузив одну игру, Вы увидите все еще падающего пирата, загрузив в другой раз другую, вернетесь на несколько сцен назад. Но все же почаще сохраняйтесь!

5. Ни в коем случае нельзя случайно нажать на Save, когда Вас убили и Вы собираетесь перезагрузиться. От этого игра зависает, сохранение ломается и Вам придется проходить игру с самого начала.

## ПРОБЛЕМЫ И ИХ РАЗРЕШЕНИЕ

Если игра у Вас функционирует без затруднений - пропускайте эту часть.

Общие проблемы.

1) Мышь не работает или игра зависает, едва Вы касаетесь мыши.

Решение: Драйвер мыши не соответствует. Нужен или Microsoft, или Logitech.

2) Нет звука во время игры.

Решение: При инсталляции неверно заданы параметры звуковой карты. Обратитесь к разделу "Конфигурирование Звуковых Карт".

Или: Не хватает conventional (базовой) памяти. Требуется не менее 512 килобайт.

Или: Посмотрите предыдущий пункт, где не работает мышь.

3) Видео и звук проигрываются некорректно.

Решение: При инсталляции неверно заданы параметры звуковой карты. Обратитесь к разделу "Конфигурирование Звуковых Карт".

Или: Происходит конфликт адресов I/O, IRQ или DMA.

Или: Уберите из CONFIG.SYS и AUTOEXEC.BAT ненужные для игры драйвера. Вероятно, происходит несостыковка.

Или: Если Вы используете EMM386.EXE (он из CONFIG.SYS загружается), то добавьте d=64 в конец строки, в которой он содержится. Вообще же, EMM386.EXE для игры не нужен.

Если Вы используете QEMM, игра также может временами зависать или нечто подобное. Если зависания переходят в систему - отключите QEMM, ограничьтесь HIMEM.SYS.

4) Видео тормозит. Или: Голоса воспроизводятся прерывисто.

Решение: Попробуйте ограничиться таким менеджером памяти, как HIMEM.SYS. Вероятно, стоит сделать загрузочную дискету.

Или: Ваш CD-ROM дисковод пора нести на помойку.

Или: Вы используете видеокарту акселератор под Windows.

5) У Вас - Sound Blaster ASP16 или 16 и на заднем плане постоянно раздаются щелчки.

Решение: Переинсталлируйте игру, установив свою звуковую карту как Sound Blaster Pro/Other.

Если происходящие проблемы обусловлены несоответствиями драйверов, менеджеров памяти и прочее, Вы можете захотеть сделать загрузочную дискету или просто отредактировать Ваши CONFIG.SYS и AUTOEXEC.BAT. Вот рекомендуемый состав данных файлов:

CONFIG.SYS setup:
device=c:\dos\himem.sys
dos=high,umb
device=c:\dos\setver.exe
<мышь, если она отсюда грузится>
files=20
buffers=20
<другие команды, если они абсолютно необходимы>
lastdrive=? <Следующая буква после буквы Вашего CD-ROM дисковода>
<если применяете сжатие диска, поставьте сюда драйвер сжатия>
<драйвер звуковой карты>
<CD ROM драйвер>

AUTOEXEC.BAT setup:
set blaster=A? I? D? T? <вместо вопросов - соответственно Address, IRQ, DMA, и здесь же могут быть другие необходимые параметры>
<все, что связано со звуковой картой и еще не упомянуто>
@echo off
prompt = $p$g
path = <путь к директориям>
<мышь, если грузится отсюда>
<другие команды, если они абсолютно необходимы>
<CD ROM драйвер: mscdex>

Конфигурирование Звуковых Карт.

1. Убедитесь, что звуковая карта эмулирует Sound Blaster.

2. Проведите повторную инсталляцию игры: вероятно, какие-то параметры Вы указали неправильно.

3. Игра поддерживает следующие позиции звуковых карт:

Addresses: без звука, 220, 240

IRQ: 2, 5, 7, 10

DMA: 0, 1, 3

Другие позиции не поддерживаются. Если у Вас 5й DMA - звука не будет.

Сообщения об ошибках при запуске игры:

1. Scene data is corrupt.

Причина: CD-ROM диск некачественный. Проверьте у товарища, если и там не заработает - выбрасывайте диск или меняйте.

2. CDR-101, error reading drive ?

Причина: Убедитесь, что параметр 'lastdrive' в CONFIG.SYS выставлен правильно.

Или: Может оказаться несоответствующий CD-ROM дисковод или некачественный диск.

## ПРОХОЖДЕНИЕ

Элементы приключенческой тематики Quest'ов постоянно тяготеют над событиями в SPACE PIRATES. Просто пострелять Вам не дают, Вам еще разные задачи ставят.

Отсюда и возникла необходимость написания прохождения.

Все названия мест, а также разграничения этапов и миссий - условные и придуманы нами для упрощения.

Заметьте: от раза к разу меняется не только порядок нападения на Вас пиратов, но и конкретная цель задач. Так что стопроцентных указаний мы Вам дать не сможем.

Предполагая, что не все разбирают на слух английскую речь с американским акцентом, мы будем объяснять основные моменты происходящего.

И начнем с заставки.

Командующая Колонии на Звезде Один сообщает о нападении на колонию пиратов. Выходя в эфир, она просит, чтобы кто-нибудь отозвался и пришел на помощь.

Пираты, подавляя сопротивление, легко захватывают корабль. Их ведет Капитан Коготь.

Старик расскажет Вам о пагубных планах Капитана Когтя.

Пиратский корабль "Черный Дракон", куда перевезены плененные колонисты. Появляется сам Капитан Коготь, приветствующий нас на борту.

Указывая на привязанную Командующую, он произносит: "Не обращайте внимания на это приятное жалкое создание. Любая попытка прийти ей на помощь обречена на провал!"

Капитан Коготь: "Галактика - моя!"

Командующая: "Кто сможет остановить этого сумасшедшего пирата?!"

Снова появляется старик. Он на самом деле изобретатель, сотворивший Star Splitter Canon (расщепляющую звезды пушку). Она питается от трех кристаллов: красного, синего и зеленого. И пушка, и кристаллы потеряны среди миров Солнечной Системы. Вы должны будете найти и то и другое, пройдя через множество опасностей, часто связанных с магией, и с помощью Пушки покончить с пиратами.

Старик: "Все, что мне надо, - это Звездный Десантник!"

Нажав NEW в Меню, Вы начали игру.

Для удобства мы условно разбили прохождение игры на 3 части.

### ЧАСТЬ 1

На борту "Черного Дракона".

1) Стреляйте по летящему шарику. За каждый сбитый шарик Вы получаете 25 очков.

2) Коридор. 4 пирата поочередно нападут на Вас.

3) Вход в основные помещения корабля. Пират приветствует Вас как Звездного Десантника. Не забывайте: стрелять имеет смысл только тогда, когда противник направляет на Вас оружие. 5 пиратов.

4) Трижды Вы заглядываете в отсеки-комнаты. В двух на Вас нападет по одному пирату. В третьем не спешите стрелять - это заложник. Он пошлет Вас спасать Командующую. Не забывайте: если Вы убиваете заложника, у Вас отнимается 1 жизнь.

5) Зал. Сразу не стреляйте - Вам засчитают убийство заложника. 5 пиратов, 1 заложник, который выскочит с криком: "Don't shoot, don't shoot!".

6) Отсек. 3 пирата.

7) Зал с заложниками, содержащимися меж двух огней.

Вид 1. 3 пирата.

Вид 2. Девушка, привязанная к кресту, утверждает, что надо стрелять или по желтому, или по синему огню (когда как). В ходе дискуссии на Вас нападет 1 пират. По какому огню стрелять - Вам покажут затем во весь экран (не тратьте патроны - стрелять придется, но чуть позже).

Вид 3. 2 пирата. Второй находится аккурат под синим огнем и не очень заметен. Затем выстрелите по указанному огню (перепутать не желательно). Заложники освободятся.

8) Путь к Транспортировщику. 1 пират попытается убить заложника.

Замысливается план освобождения Командующей из пиратских лап. Вам скажут стрелять по значку соответствующего цвета и покажут карточку данного цвета. Запомните цвет.

9) Коридор. 4 пирата.

10) Операционная рубка (Командующая привязана в центре зала и стрелять по ней не рекомендуется). Следует видеоролик. Капитан Коготь призывает своих людей не дать Вам (с Вами - освободившиеся заложники) уйти живыми и ретируется. Не тратьте на Когтя патроны - он бронирован, как танк.

Вид 1. 4 пирата, потом выскочит заложник с криком: "Get Talon!", затем 2 пирата и снова заложник: "Get Talon!".

Вид 2. Пират. Заложник: "Save the Commander!". 2 пирата. Заложник. Пират: когда Вы его пристреливаете, Вам показывают крупным планом, как он падает на другого пирата. Когда они упадут, отстрелите второму пирату правую руку.

Вид 3. Заложник, покрикивая: "Save The Commander!", трижды провернет перед Вами колесо, рядом с которым привязана Командующая (требуется ее освободить). На уровне его груди на колесе будет появляться символ, каждый раз другого цвета. Символов всего три. По какому стрелять, Вам сказали и показали на этапе пункта 8. Если Вам нужен первый символ и Вы не успели выстрелить, не отчаивайтесь - он появится еще раз. Если Вы так и не выстрелите, Вас застрелит милая, но меткая девушка. Выстрелите не по тому символу - убьете заложника.

Командующая: "Славная работа, десантник. Теперь к транспортировщику!"

11) Вход в транспортировщик. Мимо Вас в транспортировщик вбегают заложники и периодически показываются пираты, общим числом четыре.

## ЧАСТЬ 2

Поиск пушки и кристаллов.

Вы сбежали и находитесь на борту корабля колонистов.

Командующая показывает на блок из четырех экранов: "Это - объекты. В одном мире находится пушка, в трех других мирах - кристаллы. Нам известно, что у пиратов Когтя - звездный флот."

Старик: "Тебя ждут многие сюрпризы. Но сначала я должен рассказать тебе о звездной последовательности."

Вам покажут, в какой последовательности должны быть подключены кристаллы. Запоминайте - не желательно ошибаться.

Командующая: "Мы думаем, что только ты можешь остановить этих космических пиратов. Выбирай мир и жди транспорта. Удачи, Десантник!"

Итак, перед Вами - 4 экрана. Это 4 миссии.

Миссия состоит приблизительно из следующих элементов:

а) кучка пиратов, которым Вы чем-то не понравились;
б) вестник, сообщающий о том, как победить в ожидающем Вас магическом поединке;
в) магический поединок, где на Вас используют магию, а Вы отстреливаетесь;
г) под конец для Вас устроят небольшой тир.

Каждый раз, когда Вас убивают при прохождении миссии, Вы возвращаетесь к 4 экранам. Сохранившись и вернувшись к прежней миссии, Вы продолжите проходить ее с прерванного этапа (но не с прерванной точки - здесь сохранения глобальные). Но что замечательно, Вы можете, пройдя одну миссию до половины, оставить ее на потом и приняться за другую миссию. Ваши достижения в первой миссии при этом сохранятся.

Когда миссия пройдена, на экране появляется значок - черепок с костями.

Чтобы начать прохождение миссии, выстрелите (выстрел будет условным) по соответствующему экрану. Не медлите - иначе через несколько секунд Вас расстреляет толпа пиратов.

### МИССИЯ 1

Верхний левый экран.

1) Общий вид. 6 пиратов.

2) Вестник. "Берегись его флейты и ладоней ее рук."

3) Автомобиль. Стреляйте по пирату, когда покажутся его голова и плечи.

4) Магия. Рогатые девушка и мужичок обсудят Ваше появление.

Как только дадут крупный план, надо стрелять: девушке стреляйте в руку, мужичку - в рот. Будет только один из них и каждый раз по-разному, чаще девушка.

Вам презентуют сундучок, в котором пушка.

Набирайте очки, стреляя по рюмкам.

### МИССИЯ 2

Нижний левый экран.

1) Общий вид. 7 пиратов. Трижды покажется заложник. Один из пиратов перевалится через плиту и снова поднимется - Вам придется выстрелить в этого пирата еще раз.

2) Вестник. Она скажет, сколько раз надо будет выстрелить в "него". Рядом с ней нарисуется огромное число.

3) Пушка. Застрелите пирата около нее.

4) Магия. Злорадный бородач в капюшоне с посохом. Дождитесь, пока уберут крупный план, и начинайте стрелять. Он появится столько раз, сколько назвала вестник, и каждый раз Вам надо будет в него попасть.

Вы получаете синий кристалл.

Набирайте очки, стреляя по черепам.

МИССИЯ 3

Верхний правый экран.

1) Общий вид. Заложница сообщит: "Space Pirates!". 5 пиратов, 1 заложник.

Увеличенная часть общего плана. 3 пиратов. Третий свалится сверху и повиснет, зацепившись ногой; будучи раненым, он, едва повиснув, попытается убить Вас вторично. Стреляйте, когда он приготовится стрелять.

2) Вестник. Вам рекомендуют стрелять до того, как ударит молния.

3) Красные кольца станут вылетать и повисать в разных точках. Посылает их колдун. Всего колец будет девять подряд (стреляйте экономно - перезарядиться не успеете). Вам надо каждый раз попадать вовнутрь кольца, прежде чем оно ударит в Вас молнией.

Колдун предложит Вам сесть у огня. Он говорит, что, возможно, в огне Вы увидите кристалл, но из пламени выпрыгнет субъект с мечом, махнет пару раз и нырнет обратно. Стрелять необязательно.

Вас наградят зеленым кристаллом.

Набирайте очки, стреляя по посохам (2х видов).

МИССИЯ 4

Нижний правый экран.

1) Общий вид. 3 пирата. Вестник на правах заложника сообщит, что все, что скажет Полина, - обратная сторона лжи.

2) Средний план. 3 пирата и заложник "Get Captain Talon!".

3) Полина назовет себя Вашим другом, предложит выбрать один из двух черепков: левый или правый. По-английски левый - Left - произносится "лефт", правый - Right - произносится "райт". Не медля (!), Вы должны выбрать другой черепок, а не тот, что она назовет (скажет правый - берите левый). Перед Вами возникнут две стрелки: опять выбирайте противоположное направление тому, которое она назвала.

Почувствуйте себя обладателем красного кристалла.

Набирайте очки, стреляя по мячику.

Все 4 миссии пройдены. Настает последняя часть игры.

**ЧАСТЬ 3**

Долой пиратов!

1) Зажгите кристаллы в указанной стариком в начале Части 2 последовательности. Учтите, медлить нельзя!

Пушка включена.

2) Старик: "Посмотрим, как ты стреляешь из Пушки!"

Перед Вами проплывают корабли пиратов. Сначала тренировочные копии серого цвета, потом - настоящие корабли (всего три). Вы должны стрелять по ним, как по мишеням. Единственное: три острия по сторонам экрана образуют невидимый треугольник, и корабль может быть взорван только тогда, когда он оказывается внутри этого треугольника.

3) Перед 4-мя экранами все радуются, что пираты уничтожены, а Коготь мертв: "Мы убили его!". Но вот по экранам пролетает капсула (шлюпка с космического корабля) и показывается лицо Капитана Когтя, живого и невредимого, который опровергает распространенные слухи. Он предлагает Вам встретиться с ним на Черном Поле на Темной Половине.

Старик: "Тебе предстоит отправиться туда, где до тебя не был еще ни один человек!"

4) Финальный поединок с Капитаном Когтем.

Самого Когтя Вы не можете прижать - он бронированный. Расстреливайте оружие, которое он будет пытаться против Вас применить. Прицел будет указывать, куда стрелять.

По мере возникновения необходимости взрывайте:

а) пистоль в его левой руке,
б) в правой,
в) пушечку на правом плече,
г) пушечку слева от Вас на постаменте (ее местоположение покажет прицел);
д) Коготь попытается швырнуть гранату из-за правого плеча; взрыв гранаты повергнет его на землю.

Крупный план: стреляйте в дыру-глаз, как только тот загорится.

5) общий сабантуй. Старик, Командующая и целая толпа бывших заложников выпивают за Ваше здоровье.

## TEENAGENT

Фирма - Union Logic. Год выпуска - 1995. Размер на диске: 15 Мб.

Фирма UNION LOGIC заявила о себе на рынке компьютерных развлечений, выпустив платформенную игрушку "Vinyl Goddess from Mars". Квест "Teenagent" ("Агент-подросток") - первый опыт фирмы в этом жанре. И, если ей не удалось перещеголять фирму "Lucas Art" по части графики, то наполнение игры высококачественными юморными диалогами выполнено по самому высшему разряду. Чего стоят перлы типа:

- Привет. Я - Марк.
- А жаль, что не доллар.

Качество музыкальных тем не уступает юмору. Игра не страдает затянутостью сюжета и избытком деталей.

Поиграете - получите массу удовольствия. Особенно, если владеете английским в объеме начальной школы (Оксфордской).

**ВВЕДЕНИЕ**

Для того, чтобы получить информацию об интересующем Вас объекте, сделайте на нем клик левой клавишей мышки. Все остальные операции выполняются с помощью правой клавиши. С ее помощью Вы можете брать предметы, применять один предмет на другом, передавать предметы другим персонажам, вступать в разговор и т.п. Жаль, что нельзя занять у них денег, а в остальном - можно делать практически все... Говорите со всеми персонажами. Говорите до тех пор, пока не станете получать однотипные ответы. Тем не менее, при следующей встрече опять нужно вступить с ними в разговор.

Сюжет игры держится на очередном гениальном изобретении - пилюлях времени. Если такую пилюлю примет человек, то в течение непродолжительного интервала его действия ускоряются в 1000 раз.

В начале игры предлагается просмотреть сюжет о таинственном исчезновении золота в банке. Ведение следствия по этому делу получено сверхсекретной правительственной организации - RGB. Она настолько засекречена, что даже ее руководство не знает, что собственно означает аббревиатура RGB.

Дело явно сложное и запутанное. А потому для его расследования решено применить нестандартную методику. Приглашенная прорицательница тыкает пальцем в телефонную книгу и указывает фамилию Марка - героя нашего квеста. Он совсем молод и зелен, ему не нужны деньги и слава. Но, узнав о том, что все девушки обожают суперагентов, он соглашается им стать.

Для начала его направляют в специальный лагерь, где ему предстоит освоить азы выбранной профессии.

**В НАЧАЛЕ БЫЛО...**

После получения доступа к управлению героем отдайте пропуск охраннику и поболтайте с ним. Осмотритесь по сторонам. Пройдите направо. Достаньте из мусорной урны веревку (rope). Пройдите направо и посмотрите на палатку (tent), проволочную сетку-ограду (fence) и таинственный предмет (mysterious object). Пройдите налево. Посмотрите на птицу, столб (post) и яму с грязной водой (mud pool). Пройдите вниз. Посмотрите на кирпичную стену (brick wall), участок твердой земли (solid ground) перед ней, лопату (shovel) за ней и на растение (plant) рядом с ней. Кликните правой клавишей на растении и возьмите отломанный нежный побег (delicate plant). Пройдите налево и зайдите в бар (cantine). Переговорите с барменом (barman), осмотрите все вокруг и возьмите со стола хлебные крошки (crumbs). Выходите.

**ПЕРВАЯ ПРОВЕРКА** - побег из места заключения

Зайдите в дверь с надписью "001", за ней Вас поджидает капитан. Несколько ободряющих слов от старого служаки.

Для начала Вам предстоит пройти тройную проверку на профпригодность. Первый тест совсем прост - Вам нужно выбраться из запертой камеры.

Оказавшись за решеткой, возьмите из железной койки пружину (spring), лампочку (bulb). Сделайте несколько правых кликов на решетке на двери (crates). В конце концов, капитан принесет Вам поесть. Кликните на оголенных проводах (live cable). Вы автоматически подсоедините их к миске с супом. Щелкните выключателем на стене. Кликните еще раз на решетке. Появится капитан, возьмется за миску и приварится к ней. Кликните на его теле (body), чтобы взять ключ от камеры. Примените ключ на двери. Просмотрите очередную вставку.

**ВТОРАЯ ПРОВЕРКА** - допрос с пристрастием

Капитан знает секретный пароль. Ваша задача - узнать это слово. Разрешены все меры воздействия.

Примените росток растения на капитане и возьмите нож, которым вооружают военнослужащих армии Швейцарии (Swiss army knife). Выйдите из комнаты и пройдите направо.

Примените нож на проволочном ограждении (fence). Пройдите налево и вниз. Примените пружину (spring) на участке твердой земли (solid ground), используйте пружину. Вы будете переброшены через стену, автоматически прихватите лопату (shovel) и пройдете обратно.

Вернитесь к ограждению. Примените лопату на таинственном предмете (mysterious object). В Вашем распоряжении окажется калейдоскоп. Отнесите его охраннику. Калейдоскоп ранее принадлежал ему, пока его не отобрал капитан. Примените калейдоскоп на охраннике - он даст Вам взамен журнал. Пока охранник увлечен рассматриванием узоров в калейдоскопе, украдите у него гранату (grenade). Вернитесь к капитану и примените на нем журнал. От такого соблазна капитан уйти не в состоянии. Смотрите вставку. Пароль - "Coffee". Капитан посылает Вас к бармену, Вы говорите тому пароль и получаете кружку с кофе . Бармен же сообщит Вам о последнем задании - капитану захотелось поиграть в прятки.

**ПРОВЕРКА НОМЕР ТРИ** - поиски капитана

Выпив кофе, Вы автоматически засунете кружку в карман. Выходите из бара и зайдите в комнату 001. Примените веревку (rope) на гранате (grenade), при этом Вы привяжете веревку к чеке. Полученное устройство примените на закрытом ящике стола (locked drawer). Возьмите лекарство (medicine), находящееся в ящике. Выйдите из комнаты и пройдите к яме с грязью. Соедините лекарство с крошками (crumbs) и примените эту смесь на столбе (post). Птица поклюет и отключится. Поднимите птицу. Используйте столб. После того, как свалитесь в грязь, быстро достаньте кружку (mug) и наберите в нее грязи из ямы. Вам нужно успеть быстро проделать эту операцию, иначе герой поднимется и Вы уже не сможете набрать грязь. Если не успели - проделайте все повторно.

Пройдите в бар и примените птицу на радио (radio). Пока бармен будет заниматься птицей, подмените кружку бармена кружкой с грязью. Поговорите с барменом: при этом Вы напомните ему о его напитке - он выпьет его и мгновенно отключится. Откройте дверь в кладовую и осмотрите все вокруг. Обратите внимание на отверстие в бочонке около шкафа. Сделайте правый клик на этом мигающем отверстии (blinking hole). Марк ткнет пальцем, тут-то капитан и выскочит. Смотрите очередную вставку.

**МИССИЯ**

Вот и стало немножко понятнее, откуда ножки растут. Оказывается, есть некий бизнесмен, который в последнее время позволяет себе жить явно не по средствам. Спецы из RGB предполагают, что резкий рост благосостояния бизнесмена и исчезнувшее из банка золото могут быть взаимосвязанными. Задача Марка - проникнуть в особняк нувориша и на месте разобраться, что к чему.

**СНАРУЖИ**

Получив управление героем , осмотрите лодку (boat) и возьмите из нее сломанное весло (broken paddle). Осмотрите колодец (well) и рукоятку (handle). Пройдите налево. Поговорите с белкой (squirrel), продолжайте беседовать до тех пор, пока она не бросит в Вас орехом (nut). Орех исчезнет в густой траве. Зайдите в охотничий домик. Возьмите бензопилу (chainsaw) и испортившийся сыр (rotten cheese). Осмотрите все предметы в комнате. Вернитесь к озеру. Пройдите вниз, в поселок к дому под № 1. Поговорите с мальчиком, пройдите в дверь и поговорите со стариком. Осмотрите все предметы в комнате. Выйдите наружу. Поговорите с мальчиком еще раз. Вы узнаете, что если ему удастся забросить мяч в кольцо, то дедушка повезет его в зоопарк. Откройте дверцу машины. Возьмите расческу (comb), используйте рычаг (lever). Откроется багажник (trunk), возьмите из багажника коробку с инструментами (toolbox). Используйте коробку, при этом Вы достанете из нее автомобильный домкрат (car jack), после этого осмотрите коробку еще раз, чтобы получить гаечный ключ (spanner). Примените (spanner) на баскетбольном кольце (basket). Вы опустите его по столбу вниз, и мальчик сможет забросить мяч в корзину. Смотрите вставку.

Зайдите внутрь дома. Возьмите вентилятор (fan), дробовик (shotgun) и носовой платок (handkerchief) из ящика комода. Выходите наружу.

Пройдите по дороге, которая ведет к полям (слева от дома). Поместите носовой платок в мышиную нору (mouse hole), примените порченный сыр на мышке. Она испугается и попытается удрать в норку. Возьмите мышь (mouse), которая оказалась в ловушке в норке. Обыщите второй стог (hay stack) слева. Вы найдете в нем иголку (needle). Используйте курицу (hen) и возьмите упавшее перо (feather). Примените дробовик (shotgun) по вороне (crow). После того, как вороны улетят, снимите с пугала маску для ныряния (diving mask) и ласты (fins). Возьмите серп (sickle) и вилы для сена (rake). Вернитесь к дому №1.

Пройдите направо к дому под № 2. Посмотрите на белье (laundry) и примените на нем вентилятор (fan). Сделайте попытку дотянуться мимо собаки до ручки на люке (valve). Позвоните в звонок, дверь окажется открытой, зайдите в дом. Поговорите с пожилой леди - она выйдет наружу, чтобы взять высохшее белье. Осмотрите все в комнате и попытайтесь взять все предметы. Поговорите с девушкой. Ее зовут Энн (Anne). Выйдите наружу. Возьмите веревку, на которой ранее висело белье.

Пройдите вниз в экран с пещерой и осмотритесь. Примените домкрат (car jack) на камне справа и достаньте из-под него кость (bone). Пойдите к собаке, отдайте ей кость. Теперь Вы можете добраться до ручки (valve). Используйте ее и спуститесь в открывшийся люк. В

подвале темно, Вы не сможете здесь что-либо увидеть. Выбирайтесь наверх и закройте люк. После этого откройте его еще раз и спуститесь вниз опять. На этот раз возле лестницы появится выключатель (switch). Используйте его и возьмите лопату (shovel) в углу. Выбирайтесь наверх.

Пройдите к озеру. Примените маску (mask) на ластах (fins), после этого воспользуйтесь полученным снаряжением ныряльщика (diving equipment). Прыгнув в воду, кликните правой клавишей на якоре слева от затонувшей лодки. Вам не удастся достать якорь с первой попытки, сделайте вторую. Воспользуйтесь снаряжением ныряльщика еще раз. Оказавшись повторно в воде, быстро кликните на якоре и возьмите его. Если Вы не успеете - повторите процедуру сначала. После этого используйте серп (sickle) на вороте колодца (well). Серп станет острым.

Пройдите направо к особняку. Заговорите с охранником и продолжайте с ним болтать, пока он не угостит Вас конфетой (candy). Поднимите обертку (wrapper), которая лежит у его ног. Обойдите особняк. В каждом экране осмотрите предметы, на которые реагирует мышка. В экране с дуплистым деревом попытайтесь забраться на дерево. Что-то Вас защекочет, и Вы свалитесь на землю. Используйте дикое растение (wild plant). В Вашем распоряжении окажется плод дикого картофеля (wild potato).

В следующем экране Вы обнаружите ежика (hedgehog) с еловой шишкой на спине. Здесь нужно взять камень (rock).

Вернитесь к домику охотника. Зайдите внутрь и используйте конфету (candy) на отверстии в форме сердца на дверце шкафчика (cupboard). Теперь в Вашем распоряжении есть конфета в форме сердца (heart-shaped candy), используйте на ней обертку (wrapper). Отнесите ее в дом № 2 и подарите девушке. В качестве ответного подарка она подарит Вам ленточку (ribbon). Примените ленточку на вилах для сена (rake), пройдите в экран с белкой и достаньте из густой травы с помощью полученного приспособления орех. Отнесите его пожилой леди и подмените им муляж яблока (fake apple), который лежит в вазе на столе.

Пройдите к пещере, примените серп (sickle) на зарослях (bush) и заходите внутрь. Прочтите надпись на стене: "Золото ждет в конце пути". Положите мышь в отверстие (hole), затем положите туда же камень (rock) и примените на камне суперклей (superglue). Мышь вылезет снизу, толкая перед собой золотой самородок (nugget). Если Вы не успеете проделать все вовремя - мышка убежит. В этом случае отправляйтесь опять на поле за мышкой и повторите все сначала.

Отправляйтесь в экран с ежиком и примените лопату. Это первая из Ваших трех тщетных попыток попасть внутрь. Смотрите вставку.

Пройдите влево - Вы должны увидеть охранника, который пьет из бутылки. Заговорите с охранником. Он испугается и обронит бутылку. Поднимите ее. Если не успели - зайдите за угол, вернитесь и повторите попытку. После того, как в Вашем распоряжении оказалось виски, примените его на бензопиле. Пройдите к дереву с отверстием и примените пилу на ветке (branch). Поднимите отпиленный кусок и примените его на половине весла (paddle).

Пройдите к озеру и примените целое весло на лодке. Доберитесь до острова и возьмите оба цветка. Отнесите их в дом к пожилой леди, дайте ей один цветок и возьмите пучок перьев для вытирания пыли (feather duster). Подарите второй цветок девушке. Выходите и отправляйтесь к домику охотника. Примените перья (feather duster) в камине (fireplace). Используйте результат (грязные перья) на дикой картошке (wild potato). Вы получили макет гранаты. Отправляйтесь к ежику. Дайте ему муляж яблока (хорошо, что мы не понимаем по- ежачьи и даже по-ежиному) и возьмите у него еловую шишку (cone). Пройдите вправо и примените макет гранаты (fake grenade) в дупле дерева (hollow). Смотрите вставку.

Пришло время сделать очередные попытки проникновения в особняк. После каждой из них Вы будете просматривать короткие вставки с демонстрацией событий внутри здания. Попытка № 2: залезьте на дерево с дуплом. Третья: соедините веревку (rope) и якорь (anchor) и примените результат на стене рядом с деревом.

Далее пройдите в лес влево от охранника (в экран с пчелиным гнездом. Соедините еловую шишку, иглу и перо. Спрячьтесь за кустами и примените полученный дротик (dart) на пчелином гнезде (beenest). Смотрите вставку. Используйте ручку (valve). В конце концов дайте охраннику золотой самородок.

Появится владелец особняка Джон Нот (John Note), который сделает попытку Вас подкупить. Возьмите упавшую купюру (banknote) и отнесите ее девушке. Смотрите вставку. Оказывается, нехороший бизнесмен Джон пытался ранее соблазнить Anne. Теперь Вас ничто не остановит.

**ВНУТРИ ОСОБНЯКА**

Пройдите в левую дверь и возьмите бутылочку с соусом чили (chilli) и скалку (pastry roller). Выходите из кухни и поднимайтесь по лестнице. Один за другим откройте и осматривайте все ящики стола. Возьмите из них диктофон (dictaphone) и фотоаппарат поляроидного типа. Возьмите из мусорной корзины (waste basket) лист бумаги. Вернитесь вниз. Пройдите в следующую дверь и возьмите газету (newspaper) - из нее выпадет пульт дистанционного управления (remote controller). Возьмите пульт. Используйте тахту (couch), чтобы получить пробку (cork), возьмите коньяк (cognac) и щипцы для льда (pincers) из ведерка на столе. Пройдите в следующую комнату. Здесь Вы встретитесь с интеллектуальным сейфом-роботом по

имени Майк (Mike). Поговорите с ним. Чтобы его открыть, нужно пройти тройной контроль : по запаху, по изображению и по голосу. Выйдите в коридор и подойдите к двери в конце коридоре. Осмотрите квадратное отверстие на косяке. Откройте дверь, зайдите внутрь и осмотрите носок (sock) на корзине (basket) у двери. Пройдите к умывальнику, примените бумагу на пробке и используйте результат в умывальнике (sink). Используйте кран (tap), поместите бутылку с чили в умывальник - Вы возьмете этикетку с бутылки с соусом (label). Примените этикетку на бутылке коньяка.

Поднимитесь по лестнице и возьмите еще один лист бумаги из мусорной корзины. Пройдите в кухню и поставьте бутылку коньяка на то место, где Вы ранее взяли бутылку с соусом. Поговорите с поваром и просмотрите вставку. После того, как повар уйдет, примените скалку на радио: Вы получите батарейки (batteries). Используйте их в диктофоне. Откройте дверцу холодильника. Мясо Вам скажет, что место уже занято. Откройте холодильник еще раз и осмотрите мясо. Примените бумагу на горячей плите (hot plate) и поместите горящую бумагу в холодильник. Возьмите мясо (meat) и примените его в бульоне (stew); Вам достанется пустой пластиковый пакет (plastic bag). Пройдите в ванную комнату и примените пинцет на носке.

После этого поднимитесь по лестнице еще раз, осмотрите книгу (третий книжный шкаф слева, первая книга во втором ряду снизу). Откройте синий ящик стола (верхний слева) и возьмите книгу. Обнаружится потайное отделение. Если не откроется - попробуйте по очереди с другими ящиками. Возьмите из тайника видеокассету (video tape).

Подойдите в комнату с телевизором, используйте TV. Вставьте видеокассету в видеомагнитофон. Примените пульт дистанционного управления на видеомагнитофоне. Как только появится возможность, примените фотоаппарат на телевизоре, после этого примените диктофон на телевизоре. Пройдите к роботу-сейфу Майку и примените на нем носки, фотографию и диктофон. Он откроется. Возьмите синюю баночку (jar) и книгу (book). Пока Вы будете читать дневник, произойдут определенные события. Смотрите. В конце концов, когда Джон соберется входить в комнату, спрячьтесь в левом нижнем углу экрана (lower left edge of screen). Ждите. После того, как Джон уйдет, возьмите дверную ручку (handle), которую он оставит на шкафчике. Выходите.

Примените ручку на квадратном отверстии на двери в ванную комнату. Примените ручку, чтобы эту дверь открыть. Чтобы пробраться мимо гигантского вентилятора (giant fan), примените бутылочку с таблетками. Используйте выключатель (switch). Откройте дверь, зайдите внутрь. Просмотрите вставку.

Капитан Вам все разъяснит. И микрокамера у Вас на голове была прикреплена. И девушка Anne оказывается тоже служит в RGB. Сплошная подставка и слежка. Осталось разобраться с Джоном.

После того, как получите управление, пройдите в комнату с телевизором, пройдите сквозь гардероб. Примените бутылку с чили (chilli) на Джоне.

Просмотрите концовку игры. Если Вы добросовестно просмотрите титры до конца - увидите финальную сценку.

## UFO 2 (XCOM: TERROR FROM THE DEEP)

Фирма - Microprose. Год выпуска - 1995.

UFO-2, в выпуске которой никто не сомневался, наконец появилась. Человек, впервые ее увидевший, наверное, ждет чего-то нового, захватывающего и интересного. Заставочка и впрямь не плоха.

"Победивший XCOM, разгромивший самое ядро военной машины враждебных инопланетян (Cydonia), с триумфом возвращается на землю... Но на развалинах марсианской базы не все еще мертво..."

Мощный поток тахионов ударяет с Марса на Землю, пробуждая в глубинах океана новые формы жизни. Ужасные создания, не видимые людьми, размножаются, добывают ценные минералы и, в конце концов, обращают свое внимание на людей. На Земле уже 2040-й год и про террор инопланетян все забыли.

Странные субмарины бороздят моря в поисках жертв. Люди ничего не могут с ними сделать. Только XCOM может спасти человечество, и через 40 лет об этой организации вновь приходится вспомнить.

Итак: XCOM: ТЕРРОР ИЗ ГЛУБИНЫ. Таково официальное название новой игры.

Рассматривая игру, мы будем проводить параллели с UFO-1, что наверняка поможет освоить продолжение (разумеется, тем, кто знаком с первой версией игры).

Ваша задача, как и в случае с UFO-1, - разгромить секретную базу инопланетян. После этого Вы выиграли. Возрадуйтесь и ждите UFO-3, вероятно, она не за горами.

Но до этого Вам придется попотеть. Ваши ученые не знают, как бороться с подводными жителями, и все технологии придется изучать с нуля, а заодно интенсивно исследовать то, что отберете у врагов или о чем они под пытками Вам признаются. Кстати, лазерное оружие из UFO-1 могли бы и оставить: в UFO-2 полно наземных миссий, а убогие дротиковые ружья, которые являются поначалу Вашим основным оружием, могут служить серьезной угро-

зой разве для безобидных рыбок. Поскольку, как известно, наука - двигатель прогресса, о ней в первую очередь и расскажем.

Итак, по разделам. В скобках приведено название того же самого из UFO-1 (авторы не утруждали себя придумыванием чего-то нового). Некоторые вещи можно открыть только после того, как Вы изучите что-то конкретное (например, для того, чтобы Вам стала доступна технология AQUA PLASTICS, надо изучить труп Deep One Terrorist.)

**ОРУЖИЕ СОЛДАТ** (акванавтов):

Gauss Technology (Laser Weapons)

Позволяет разработать 3 нижеследующих проекта.

Gauss Pistol (Laser Pistol)

Убогость.

Gauss Rifle (Laser Rifle)

Получше.

Heavy Gauss Cannon (Heavy Laser)

Еще получше. Все 3 гауссовых оружия стреляют в воде и в воздухе, но, в отличие от лазерных из UFO-1, требуют патроны (они называются Clip), которые тоже надо будет открыть.

Sonic Pistol (Plasma Pistol)

Опять же мерзость.

Sonic-Blasta Rifle (Plasma Rifle)

Довольно мощное оружие. Кстати, в отличие от первой игры, ни одно оружие из этой троицы не стреляет очередями. Обидно.

Sonic Cannon (Heavy Plasma)

Самое мощное стрелковое оружие.

Sonic Pulser (Alien Grenade)

Мощнейшая граната.

M.C.Reader (Mind Probe)

Считывает информацию об инопланетянине. Вы увидите, кто он по должности (см. об этом ниже) и все его показатели (здоровье, ходы и т.п.).

M.C.Disruptor (Psi Amp)

Позволяет воздействовать на психику инопланетянина: его можно ввергнуть в панику, тогда он не сможет нормально вести бой, либо (это сложнее) взять его под свой контроль и на ход он становится Вашим бойцом.

Thermal Shock Launcher (Small Launcher)

Стреляет Thermal Shock Bomb, которая не убивает противника, а только контузит. Враг падает и лежит, как обычный труп, но он живой, и Вы можете изучать его после окончания миссии в своей лаборатории. В некоторых случаях контуженные инопланетяне самопроизвольно очухиваются.

Disruptor Pulse Launcher (Blaster Launcher)

Самое ужасное оружие. Стреляет одиночными и только под водой. Выпущенной торпеде можно задать несколько (до 9) поворотных точек, и она полетит по назначенной Вами траектории, огибая углы. Не заменим на инопланетянских базах. При взрыве наносит ужасные повреждения, разнося все в пределах экрана.

Vibroblade

Как следует из названия, это вибробритва. Оружие ближнего боя: надо стоять лицом к врагу рядом с ним. Высокоэффективна в плане убойности.

Thermic Lance

Вибробритва с подогревом. Еще мощнее, чем обычная.

Heavy Thermic Lance

Самая мощная из этих трех. Убивает любого врага с одного раза. Для того, чтобы их разработать, надо иметь их у себя и изучить труп Calcinite Terrorist.

**ФЛОТ И ЕГО ОБОРУДОВАНИЕ:**

MANTA (FIRESTORM)

Истребитель. Лучше, чем тот, что есть у Вас в начале игры, но особой ценности не представляет.

HAMMERHEAD (LIGHTNING)

Довольно дурная лодка. Совмещает в себе худшие качества истребителя и транспорта.

LEVIATHAN (AVENGER)

Самая мощная лодка. Максимальная скорость и вместимость. Выполняет функции транспорта и истребителя одновременно. Единственная лодка, способная улететь на финальную миссию.

Gauss Cannon (Laser Cannon)

Продвинутая по сравнению с имеющейся на Вашем вооружении в начале игры Craft Gas Cannon пушка, которой экипируются истребители. Стреляет сильнее и дальше, но с появлением Sonic Oscillator становится, в общем-то, ненужной.

Sonic Oscillator (Plasma Beam)

Оптимальное оружие для истребителя. Действует на большие расстояния и наносит

значительные повреждения. Не требует патронов (автономен) и за один вылет способен сделать до 100 выстрелов.

Pulse Wave Torpedo (PWT) Launcher (Fusion Ball Launcher)

Чрезвычайно мощное оружие. Мелкие корабли при попадании немедленно уничтожаются без остатка (можно применять специально против них, если лень потом лететь на миссию). Имеет 100% точность попадания и очень большой радиус действия. Очень серьезный недостаток: за вылет стреляет только 2 раза, очень долго перезаряжается. К тому же, патроны для этой штуки безумно дороги. Не рекомендую, ну разве только для ощущения собственной крутости.

## СООРУЖЕНИЯ ДЛЯ БАЗЫ

Здесь я перечислю все, как те, что есть в начале игры, так и те, которые можно открыть.

Living Quarters

Жилые зоны. Если Вам выдают сообщение, что их не хватает, стройте еще, иначе не сможете нанимать акванавтов, инженеров и ученых.

Laboratory

Здесь работают ученые. Одна лаборатория вмещает 50 ученых.

Workshop

То же самое для инженеров. В зависимости от предмета, который они производят, его вместимость меняется из расчета на необходимое место под этот предмет плюс 1 на каждого работающего инженера. Всего вместимость 50 единиц.

General Stores

Склады. Они дешевые и строятся быстро. Надо иметь их много для того, чтобы сваливать туда весь хлам, привозимый с миссий.

Standard Sonar (Small Radar System)

Тухленький сканер. Сканирует 450 км да еще и не все глубины. На новых базах строить не надо, а на первой при первой возможности демонтировать, чтобы не платить деньги за его содержание.

Wide Array Sonar (Large Radar System)

Тоже сканер. Сканирует все глубины на 700 км.

Alien Containment

Сюда помещаются живые инопланетяне, которых Вы можете изучать. Сооружение чрезвычайной важности. Без него Вы не сможете изучать живых инопланетян и добывать у них ценные сведения.

Torpedo Defences (Missile Defences)

Сооружение для защиты базы от кораблей инопланетян, которые время от времени будут к Вам прилетать с целью разгромить эту самую базу. Убогая конструкция, на мой взгляд, пустая трата денег.

Sub Pen (Hangar)

Помещение для Вашей лодки (истребителя или транспорта).

Gauss Defences (Laser Defences)

Защита базы. Уже нечто приличное, но тоже не слишком крута.

Sonic Defences (Plasma Defences)

Тоже защита базы. Хорошая, но есть еще лучше.

PWT Defences (Fusion Ball Defences)

Самая крутая защита базы. Ее уже можно строить.

Pressure Bombardment Shield (Grav Shield)

Дополнительное сооружение для защиты базы, в 2 раза увеличивающее эффективность защитных сооружений.

M.C.Shield (Mind Shield)

Создает помехи на частоте излучения человеческого мозга, что затрудняет обнаружение Вашей базы инопланетянами. Уменьшает вероятность того, что на Вас вообще нападут.

Transmission Resolver (Hyper-Wave Decoder)

Перехватывает излучение, исходящее от засеченного сканером инопланетного корабля, и показывает Вам, какая раса на нем находится, куда и с какой целью летит. Очень полезная конструкция.

M.C.Lab (Psionic Lab)

Лаборатория, где Ваши акванавты учатся управлять своими ментальными способностями. Подробности ниже. Очень важный элемент игры.

## ПРОЧИЕ НЕМАЛОВАЖНЫЕ ВЕЩИ

Particle Disturbance Sensor (Motion Scanner)

Устройство, позволяющее обнаруживать врагов, даже если они Вам не видны (спрятались за стенами, прикинулись ветошью и т.п.). Действует в радиусе 10 клеточек. Показывает пульсирующими кругами все живое (и врагов, и своих). Иногда не срабатывает нормально и ничего не показывает. Действует только на том же "этаже", на котором находится применивший сканер.

Medi-Kit (Medi-Kit)

Аптечка. Вещь, которая будет очень полезна, когда у солдат будут защитные костюмы. (Когда их нет, все просто: попали - тут же убили, а мертвые, как известно, не лечатся). Она может лечить раненых солдат прямо в бою, восстанавливать им энергию, повышать моральный дух раненых бойцов и иногда возвращать в строй контуженных.

Zrbite (Elerium)

Некая субстанция, содержащая колоссальное количество энергии. Используется при производстве большинства вещей. Вы его делать не можете, поэтому расходуйте экономно то, что подберете после миссий.

Aqua Plastics (Alien Alloys)

Синтетический материал, также очень широко используемый. Его можно производить самому.

Plastic Aqua-Armor (Personal Armor)

Самый слабый тип брони для Ваших акванавтов. Тем не менее, существенно лучше, чем ничего.

Ion Armor (Power Suit)

Мощный защитный костюм, выдерживающий однократное (как минимум) попадание из любого оружия, кроме Disruptor Pulse Launcher).

Magnetic Ion Armor (Flying Suit)

Еще более мощный костюм, который к тому же дает возможность летать. Правда, дороговат.

Ion-Beam Accelerators

Необходимы для постройки новых мощных кораблей.

Magnetic Power Source (UFO Power Source)

Необходимы для постройки новых мощных кораблей.

Alien Sub Construction (UFO Construction)

Необходимы для постройки новых мощных кораблей.

Magnetic Navigation (UFO Navigation)

Необходимы для постройки новых мощных кораблей.

**ЗВЕРИНЕЦ**

Этот раздел заслуживает особого внимания. Как-никак, это Ваши враги, а врагов надо знать в лицо, а лучше и кое-что еще об их слабых и сильных сторонах. Инопланетяне делятся на два больших класса. Я бы назвал их террористы и разумные. Разумные - ядро инопланетянской угрозы. Они могут носить оружие, у них существуют свои "должности" - некое подобие иерархии. Террористы же - некая подсобная сила. Они не существуют сами по себе, без разумных.

Разумные есть во всех миссиях. Террористы, в общем, тоже, за исключением всех кораблей, кроме VERY LARGE.

Начнем с разумных. Они представлены четырьмя расами.

***AQUATOID (SECTOID).*** Ну со стороны разработчиков программы это просто нехорошо. Они даже не потрудились переделать его картинку. По замыслу игры, он является прямым потомком своего собрата из UFO-1. В общем, он ни в чем не изменился. Его легко убить, так как здоровье и броня у него самые слабые из всех. Тем не менее, это опасный противник. Они владеют способностью к ментальной атаке, в результате которой Ваш солдат либо впадет в панику и не будет выполнять Ваши приказы, либо перейдет под их контроль и станет воевать за них, что еще хуже.

Должности (далее я их буду просто перечислять):

Soldier - солдат, что, впрочем, очевидно. От него Вам никакого толку не будет (я имею в виду изучение живых инопланетян, взятых Вами с миссии).

Medic - тоже довольно бестолковый тип. Встречается очень редко.

Technician - расскажет о неизвестной Вам конструкции инопланетного корабля. Информация эта на самом деле совершенно ненужная.

Navigator - самый ценный товарищ. Изучая их, Вы получите доступ к очень важным технологиям. Найти его очень сложно.

Squad Leader - расскажет о миссиях, с которыми инопланетяне прилетают на Землю. Они обладают способностью к ментальной атаке. Встречаются очень часто.

Commander - очень важный персонаж. Встречаются они только на базах и самых больших кораблях. Они расскажут о городе T'leth, который и есть Ваша конечная цель. Кроме того, от них можно узнать и другие интересные вещи.

***GILL MEN.*** Если сравнивать с UFO-1, на мой взгляд, они более всего по своей тупости напоминают FLOATER'ов, но те, по крайней мере, могли летать, а эти уроды и того не могут. Игра утверждает, что эта раса - подводный вариант современного человека. Действительно, он напоминает гуманоида в большей степени, чем все прочие. Эта раса не владеет ментальной атакой, что является, конечно, ее очень серьезным минусом (и, соответственно, Вашим плюсом). Убиваются они труднее, чем AQUATOIDS, но не намного. Самые слабые противники в игре.

Должности те же, что и у AQUATOIDS, но отсутствуют навигаторы и медики.

***TASOTH.*** Аналога в первой игре не имеют. Представители этой расы похожи на зеленых динозавриков с коричневой гривой. Одна из наиболее часто встречающихся рас в игре в разного рода миссиях. Игра утверждает, что они представляют собой механизированный организм. Эти противники достаточно сильны и умны. Их командиры и лидеры владеют ментальной атакой вполне хорошо и могут причинить Вам немало хлопот. TASOTH хорошо держат удар, и застрелить их непросто. Это уже серьезный противник.

Должности: только солдаты и лидеры.

***LOBSTER MEN.*** Самые ужасные личности, с которыми Вам придется встретиться. Они похожи на желтых ходячих омаров, откуда и произошло их название. Эти ребята существенно мощнее самой сильной расы из UFO-1 - ETHEREALS. Как написано в UFOPEDIA, они представляют собой гигантских омаров с практически непробиваемым панцирем. У Вас будет шанс в этом убедиться: по этому проклятому крабу надо раз десять, если не больше, выстрелить из Heavy Gauss Cannon, чтобы он загнулся. Иногда они держат прямое попадание из Disruptor Launcher, но такие случаи не очень часты. (Зато Heavy Thermic Lance убивает их сразу, надо только подбежать с тыла). Стреляйте по ним только из Sonic Cannon и Disruptor Launcher - слишком крепки. Они даже могут драться врукопашную своими клешнями, которые представляют собой ослабленный вариант вибробритвы. Обладают самой мощной ментальной атакой. Короче, самые неприятные товарищи.

Должности: все, кроме медиков.

Теперь о террористах. Это зверюги, задача которых убивать все, что движется и не относится к дружественным им инопланетянам. С этой задачей большинство из них вполне успешно справляется.

***DEEP ONE TERRORIST.*** Аналога в UFO-1 не имеет. Похож на серую бабу с розовой маской в виде маленького хобота (по крайней мере, я их воспринимаю именно так). Один из самых безобидных террористов. Он может стрелять чем-то зеленым по навесной траектории, то есть, например, с крыши прямо вниз, что частенько и делает, но при этом с меткостью у него явно не все в порядке. Но если попадет, то скорее всего убьет, будьте уверены. Убиваются очень легко.

***BIO-DRONE TERRORIST.*** Он похож на маленькую черную летающую тарелку с зеленым куполом. Этот уже довольно злобен. Он может летать и стреляет до трех раз за ход, причем сильно и достаточно метко. Перед тем, как умереть, взрывается, нанося достаточно сильный ущерб окружающим объектам. Чем-то напоминает CYBERDISK из UFO-1, но меньше по размерам и, в общем, сильнее.

***TENTACULAT TERRORIST.*** Даже не знаю, как объяснить, на что он похож. Что-то вроде розового мозга с глазом и тоненькими зелеными лапками. По своему назначению похож на CHRYSSALLID TERRORIST из UFO-1. Он очень далеко ходит и может превращать Ваших солдат в зомби, они при этом превращаются в противного горбатого мужика (это и есть зомби), а если в него выстрелить, с него слезает шкура и появляется новый TENTACULAT TERRORIST. Слава Богу, его можно убить без особых хлопот, да и танки он убивает не всегда, как его идейный предок. Но если он добрался до Вашего солдата, того уже не спасет ничего, даже самый лучший защитный костюм. Эти террористы очень опасны.

***TRISCENE TERRORIST.*** Похож на здоровенного медведя в голубых штанах. Стреляет он довольно метко и мощно, а убить его непросто, так как у него очень большой запас здоровья. Тем не менее, эта туша очень объемиста, поэтому в него достаточно легко попасть, что делает его не слишком опасным противником (то есть сам по себе он сильный, но его легко застрелить). Похож на SECTOPOD'а из UFO-1, но сильнее.

***XARQUID TERRORIST.*** Это милое создание похоже на аммонита (ископаемый моллюск). Если Вы видели аммонита на картинках, то и этого террориста сразу сможете узнать. Он встречается довольно редко, что очень хорошо. Эта здоровенная креветка обладает поистине убойной меткостью стрельбы. Самое неприятное - его великолепная реакция: если он вдруг не попал или Ваш солдат от его выстрела сразу не умер, и Вы по нему стреляете и сразу тоже не убили, то он тут же залепит по Вашему солдату еще раз, не говоря уже о том, что он открывает огонь по всему, что попадет в поле его зрения сразу, как только заметит. Очень противная личность.

***HALLUCINOID TERRORIST.*** Это огромная синяя медуза. Он один такой, и его Вы ни с кем не спутаете. Встречается этот террорист, в основном, на инопланетянских базах. На мой взгляд, самый безобидный террорист из всех: он ни разу не выстрелил по моим солдатам и вообще ничего плохого им не сделал. Якобы он вооружен устройством химического замораживания живых организмов, но не знаю, сам никогда в действии его не видел. Броня у него слабая, а большие размеры делают его поистине прекрасной мишенью. Его хорошо отстреливать солдатами с низким состоянием морали: убить его очень просто, заодно и мораль улучшится. Он похож на REAPER TERRORIST из UFO-1, тот тоже такой же безобидный, причем оба очень восприимчивы к атакам зажигательными снарядами. Вообще-то и из обычных ружей они отстреливаются очень неплохо.

***CALCINITE TERRORIST.*** Похож на мужичка в коричневой одежде и маске. Этот террорист встречается только на миссиях террора на островах, и Вам придется иметь с ним дело крайне редко. Этот враг весьма опасен, и справиться с ним не так легко. Но он Вам обязательно понадобится, иначе Вы не сможете изучить технологии вибробритв.

Те, кто хорошо владеет английским (или немецким, французским, испанским), могут прочитать все подробности об этих и прочих достижениях человеческого разума в разделе UFOPAEDIA.

Теперь, когда Вы ознакомились с научными достижениями, можно перейти непосредственно к игре.

**НАЧАЛО ИГРЫ**

Перед Вами земной шар, занимающий почти весь центр экрана, а справа - полосочка меню (сверху), кнопки переключения времени (в середине) и иконки управления видом Земли (повернуть, ближе, дальше; они Вам абсолютно не нужны). Вам сразу предложат указать место для первой базы. Ее можно поставить только на воде. Щелкая правой кнопкой мыши на земном шаре, Вы можете его крутить. Минута тренировки, и у Вас будет получаться. Левой кнопкой Вы ставите базу, даете ей имя, после чего игра началась. Кстати, первую базу лучше строить там, где вокруг на суше живут люди, а не где-нибудь на Северном Полюсе или в Антарктиде.

Игра состоит из двух разных частей, попеременно сменяющих друг друга. Одна часть протекает в режиме реального времени, и в нее Вы попадаете сразу после того, как поставите первую базу. В середине справа - часы, показывающие число и время. Вы начинаете 1-го января 2040-го года. Кнопки переключения времени служат для того, чтобы Вы, в зависимости от ситуации, могли менять скорость его течения: от 5 секунд, когда время почти не идет (для быстрого совершения ряда действий за короткое время) до одного дня, когда время буквально летит (когда делать нечего, а нужно сидеть и ждать очередную UFO, открытия ученых и т.п.). В этой части игры Вы можете управлять действиями ученых, инженеров, строить и совершенствовать свои базы, перехватывать вражеские корабли, покупать и продавать вещи и многое другое. Но, как ни странно, вторая часть игры отнимет у Вас гораздо больше времени.

Вторая часть - миссия. После того, как Вы высадили солдат на миссию, начинается война Ваших солдат с инопланетянами. Эта часть совершенно самостоятельна, там другое управление, и она идет не в реальном времени, а по ходам: ход Ваш - ход инопланетян и так далее до чьей-либо победы. После этого Вы опять в первой части до следующей миссии. Сами разборки отнимают около 90% игрового времени и зачастую ужасно надоедают, но ничего не поделаешь.

Итак, Ваша база построена. Что делать дальше? Скоро начнут прилетать "гости", которым Вы должны будете оказать теплый и дружественный прием. Надо к этому подготовиться.

**МЕНЮ**

Для начала рассмотрим меню в верхнем правом углу экрана. К нему придется обращаться очень часто.

Первый пункт - INTERCEPT (перехват). Его также можно вызвать, щелкнув левой кнопкой на Вашей базе (они обозначены маленькими голубыми прямоугольными рамочками). Выскочит табличка, которая покажет, какие Ваши корабли находятся на этой базе. Если после названия корабля стоит слово READY - он готов к вылету, если же REARMING (перевооружение), REFUELLING (заправка) или REPAIRING (починка), то корабль в данный момент не доступен. Выбрав корабль, Вы можете послать его в любую точку, куда захотите.

Второй пункт - BASES. Он содержит большое подменю. Вы попадете в экран, на котором будет крупным планом показана выбранная база, а справа - пункты подменю. Справа сверху - полоска с иконками Ваших баз, где Вы можете переходить на другие базы, а также имеющаяся у Вас сумма денег (если со знаком минус, то сумма Вашего долга). Если Вы не погасили долг, то купить или построить что-либо нельзя.

На экране с изображением базы Вы можете демонтировать имеющиеся ненужные сооружения, чтобы они не требовали денег на содержание и не занимали место. Для этого кликните левой кнопкой мыши на сооружении и подтвердите в появившемся окне свой выбор. Вы не сможете это сделать, если данное строение служит единственным подводом воздуха для каких-либо других.

Все, что Вы делаете в подменю, относится только к текущей базе (кроме суммы денег, она для всех баз общая).

Первый пункт подменю - *BUILD NEW BASE* (построить новую базу). Вам скажут, сколько это будет стоить, и, если Вы согласитесь, то дальше - как в самом начале: ставите базу, называете ее и указываете место для AIR LOCK (шлюз). Лучше ставить его в середину. После этого новая база готова, ее можно обстраивать.

Второй пункт - *BASE INFORMATION* (информация о базе). Здесь Вы можете просмотреть степень используемости строений на базе, например, хранилищ, лабораторий, жилых помещений и т.п., а также, что немаловажно, узнать, куда в конце месяца деваются Ваши потом и кровью заработанные денежки.

***AQUANAUTS*** (акванавты) - просмотреть список Ваших солдат на текущей базе. Вы выбираете солдата и по одному их просматриваете. Здесь отображаются их имена, принадлежность к кораблю, звание, количество миссий, в которых данный солдат участвовал, количество убитых им инопланетян, если солдат ранен, то через сколько дней он опять будет в

строю. В виде горизонтальной гистограммы представлены характеристики текущего солдата. На них надо остановиться подробнее.

TIME UNITS (единицы времени). Очень важная характеристика акванавта. Она показывает, насколько много действий за один ход может совершить данный солдат. Единицы времени расходуются на повороты, движение, стрельбу - абсолютно на любые действия.

Естественно, чем их больше, тем лучше: Ваш солдат будет мобильнее. На следующий ход полностью восстанавливается.

STAMINA (выносливость) - показывает, как долго акванавт может перемещаться в бою. Расходуется две единицы за одну клеточку хода солдата. На следующий ход восстанавливается не полностью, и в какой-то момент солдат начинает ходить очень мало. В этом случае надо ход-другой отдохнуть или вколоть ему стимулятор из аптечки.

HEALTH (здоровье). С этим все ясно: чем больше, тем выше шансы, что акванавт, в которого попали, умрет не сразу, а еще поживет.

BRAVERY (смелость). См. следующую характеристику.

REACTIONS (реакция). Чем больше реакция и смелость, тем более вероятно, что Ваш солдат выстрелит по инопланетянину, который, двигаясь, попал в его поле зрения, а не будет тупо смотреть на него и пребывать в бездействии. Солдат, у которого эти характеристики высоки, может стрелять по врагу на его ходу даже несколько раз. Это очень полезно.

FIRING ACCURACY (точность стрельбы). Эта цифра имеет вполне конкретный математический смысл. У каждого конкретного оружия существует определенная прицельная точность стрельбы для каждого способа ведения огня (самая высокая - AIM SHOT, самая низкая - AUTO SHOT). Эта величина в процентах находится в разделе UFOPAEDIA главного меню, и для каждого оружия Вы можете ее узнать. Число FIRING ACCURACY умножается на эти проценты, делится на 100 - и Вы получаете вероятность того, что этот боец из данного типа оружия попадет туда, куда целится (именно эта вероятность отображается в бою перед тем, как Вы выбираете тип выстрела). Обратите внимание, что это число резко уменьшается, если у солдата занята другая рука. Стрельба с колена незначительно увеличивает вероятность попадания.

THROWING ACCURACY (точность броска). Влияет на то, с какой точностью акванавт сможет бросить предмет. Как правило, все они кидают достаточно метко, и случаи, когда граната летит не туда, куда ее направили, весьма редки.

STRENGTH (сила). Влияет на то, сколько вещей солдат может тащить без уменьшения числа единиц времени, а также на дальность бросков. Очень рекомендую найти солдата, который будет иметь эти две последние характеристики большими, увешать его гранатами и использовать в качестве гранатометчика на открытой местности, а то порой лучше не смотреть, как Ваши солдаты яростно расстреливают водоросли вокруг врага (а иногда и сами получают при этом по лбу в ответ).

M.C. STRENGTH (мощь молекулярного контроля). Эта и следующая характеристики появятся только после того, как акванавт потренировался в M.C.LAB. Данная характеристика ответственна за то, насколько успешно Ваш акванавт будет сопротивляться попыткам инопланетян повергнуть его в панику или подчинить себе (противостояние ментальным атакам): а также эффективность ментальной атаки, проводимой этим акванавтом по инопланетянину.

M.C.SKILL (искусство владения молекулярным контролем). В совокупности с предыдущей определяет вероятность успеха Вашей ментальной атаки. Если эти две характеристики имеют значение 80 и выше, враг почти не имеет шансов противостоять Вашей атаке.

Примечание: все характеристики, кроме двух последних, постепенно увеличиваются в зависимости от числа пройденных миссий и убитых врагов. M.C. STRENGTH определяется после первого месяца тренировки в M.C.LAB и не изменяется в дальнейшем; людей, у которых эта характеристика слишком низка, надо выгонять немедленно, какими бы хорошими они в остальном ни были: обойдется себе дороже, когда он попадет под контроль врагов и кинет гранату в кучу Ваших солдат. M.C.SKILL растет после каждого очередного месяца тренировки в M.C.LAB. Чем выше звание солдата, тем быстрее он растет в своих показателях.

Вернемся к подменю. ***EQUIP SUBMARINE*** - экипировать корабль. Вы можете в появившемся экране поставить другое вооружение на истребитель, а также изменить команду на транспортном корабле, а именно: снять одних солдат с корабля и посадить новых (опция CREW), поменять вооружение (опция EQUIPMENT) и поменять на солдатах защитные костюмы (опция ARMOUR).

***BUILD FACILITIES*** - построить на выбранной базе какое-либо сооружение. Вам будет выдан список того, что доступно. После того, как Вы выберете сооружение, будет показано, сколько стоит его постройка, сколько времени оно будет строиться и ежемесячный расход на содержание. Левый клик на экране базы ставит его на постройку. Строить можно только рядом с уже имеющимися.

***RESEARCH*** - управление научными исследованиями. В принципе, ученые могут работать на разных базах, но, на мой взгляд, удобнее держать их всех на одной - меньше путаницы. Ученые, как я уже говорил, работают в лаборатории по 50 человек в каждой. Чем их больше, тем быстрее, естественно, Вы будете изучать технологии. Чтобы начать проект, надо кликнуть на кнопке ALLOCATE RESEARCH и выбрать нужный проект из списка доступных.

После этого определитесь, сколько ученых будут ломать над ним голову. Вы можете одновременно изучать несколько проектов и менять число ученых, работающих над ними, по ходу исследования. Вам не показывают время, когда они наконец выдадут долгожданный результат. Вы можете примерно судить об этом по информации, насколько далеко они продвинулись (Progress: Unknown-Неизвестен, Poor-Плохо, Average-Посредственно, Good-Хорошо, Excellent-Отлично). Должен, кстати, заметить, что большое количество ученых влетит Вам в копеечку.

***MANUFACTURE*** - управление производством. У Вас на базе изначально живут 10 техников (я по старой привычке называю их инженерами). Их призвание - что-то производить. Они ,в принципе, могут производить все, что Вам доступно, т.е. изучено, если у Вас имеются деньги и необходимые расходные материалы. Zrbite они делать не могут - будьте экономны!

Инженеры работают в Workshop. О принципе расчета его рабочей емкости я уже упоминал. Выбор предмета производства производится точно таким же образом, как и научный проект у ученых. Лучше иметь на каждой базе своих инженеров, чтобы не заниматься трансфером, что само по себе является нудной процедурой, да за него еще и платить надо. Время, которое потребуется для завершения работы полностью, указано в днях и часах - здесь неожиданностей не будет. Если инженеры делают много предметов, то они будут появляться постепенно, а не все сразу в самом конце, что, кстати, очень хорошо. Кстати, содержание большого числа инженеров тоже очень недешево.

***TRANSFER*** - пересылка предметов и людей с одной базы на другую. Вам предложат выбрать базу, куда Вы будете осуществлять трансфер, далее появится список предметов и людей. Когда закончите выбор, нажмите TRANSFER и появится табличка с указанием стоимости этой акции (сумма, по большому счету, чисто символическая) и запрос подтверждения. Через некоторое время отосланные предметы прибудут на место назначения.

***PURCHASE/RECRUIT*** - закупка снаряжения и набор персонала. Вы можете нанять акванавтов и купить себе снаряжение. Этот список в течение всей игры останется неизменным, как в самом начале.

Купленные вещи и нанятые люди прибывают на Вашу базу опять же не сразу, а по прошествии определенного времени, в зависимости от того, что куплено.

***SELL/SACK*** - обратное действие (продажа снаряжения и роспуск персонала). Сюда Вам часто придется заходить для поправки финансового положения. Продать можно абсолютно все, что у Вас есть, кроме живых инопланетян, томящихся в Ваших застенках. Деньги за проданное Вы получаете сразу, ждать не надо.

Примечание: Никогда не продавайте Zrbite!!! Тем более, получите за него очень мало.

Последний пункт - ***GEOSCAPE*** - выход в основной экран.

<u>Следующий пункт основного меню - UFOPAEDIA</u>. Порывшись там, Вы обнаружите подробную информацию с красивыми картинками обо всем, что Вам известно. Особого практического значения не имеет, о том, что действительно важно, мы поговорим.

<u>Далее пункт GRAPHS</u>. Это важный момент игры. Здесь Вы можете смотреть, в каких местах Земли инопланетяне наиболее активны, и проследить динамику роста их активности в выбранном регионе. Вы также можете сравнить Вашу активность с активностью врагов. Самое важное место здесь в разделе FINANCES. Это иконка с изображением банкноты в верху экрана. Когда Вы попадете туда, слева в колонке в самом низу появится надпись SCORE. Это Ваш текущий рейтинг за последний месяц и сводка его за предыдущие. Если он очень меньше нуля, Вас отругают, дадут меньше денег, а на второй раз распустят, и тогда Вы проиграли. Следите внимательно, если Вам грозит крах, срочно начинайте самое активное ведение боевых действий.

Выход из этого режима - иконка с изображением земного шара.

<u>Пункт OPTIONS</u> отвечает за дисковые операции. Вы можете сохранить игру, загрузить ранее сохраненную или выйти в начало.

<u>Пункт FUNDING</u> покажет Вам, кто сколько денег Вам дает. По идее, Ваша организация существует за счет поддержки ее странами Мирового Сообщества. Если Вы вели боевые действия с врагами на территории какой-либо страны не слишком успешно, в следующем месяце она урежет Ваше содержание, ну а если вы проявили себя там истинными героями - поднимет, хотя такие случаи нечасты.

Ваш отчет перед общественностью будет производиться каждый месяц. Если Вы будете воевать из рук вон плохо или будете иметь слишком большие долги, Вас распустят, что является Вашим поражением. Старайтесь не допускать подобных неприятных вещей.

## МИССИИ И ВАШИ ДЕЙСТВИЯ

С меню мы разобрались. Теперь представим себе, что Вы только сели за игру и посмотрим, что нам делать.

Во-первых, надо довести до ума Вашу базу. Поставьте строиться большой радар, жилое помещение, склад и обязательно помещение для живых инопланетян. Теперь отправимся за покупками.

Купите танк (любой), они называются Coelacanth/Aqua Jet и Coelacanth/Gas Cannon, ну и, естественно, патроны к ним. Наймите по десятку акванавтов и ученых; ученых посадите за разработку Gauss Technology, после чего поставьте время на 1 день и ждите.

Очень скоро появится сообщение о вражеской лодке, попавшей в поле зрения Вашего радара. Оно выглядит так: номер лодки, засеченной сканером, с момента начала игры (в нашем случае 1), размер (VERY SMALL - очень маленькая, SMALL - маленькая, MEDIUM - средняя, LARGE - большая, VERY LARGE - очень большая). Кстати, поначалу не стоит насылать истребители на большие и очень большие корабли: они разнесут Ваш корабль раньше, чем Вы поймете, что случилось. Далее - глубина, на которой движется вражеская лодка, потом скорость и направление движения. Движущаяся лодка обозначается красной точкой. Иногда бывает, что она лежит на дне; такие обозначаются зеленым крестиком. На них не надо нападать истребителем, сразу посылайте транспорт. Не гоняйтесь за лодками со скоростью больше 1500, пока у Вас не будет приличного корабля.

Итак, Вы засекли лодку. Если Вы хотите с ней разобраться, перейдите в режим 5 секунд и вышлите на нее истребитель - BARRACUDA. Если она ее догонит, то Вы попадете в режим перехвата: изображение Земли поползет на Вас и вскоре появится картинка, на которой покажут движущуюся на Ваш истребитель вражескую лодку. Выберите тип атаки (лучше агрессивную - в верхнем ряду иконок правая нижняя) и ждите. Когда получите сообщение ALIEN SUB DOWNED, вражеская лодка потоплена, туда можно лететь на миссию солдатами. Иногда Ваш истребитель будет получать повреждения, так как враги имеют обыкновение отстреливаться. Если Ваш корабль в плачевном состоянии, убегайте - иконка справа внизу, при ее выборе загорится слово DISENGAGE - "удалиться".

Потопленная лодка обозначается белым крестиком. Вы можете послать туда транспорт с акванавтами, и начнется миссия - та самая вторая часть игры, о которой я говорил раньше. Сначала я для порядка перечислю все миссии, которые Вам могут встретиться по ходу игры.

***ALIEN SUB CRASH RECOVERY*** - миссия на месте потопленной вражеской лодки. Наиболее часто встречается. Вы будете иметь дело с инопланетянами, уцелевшими после крушения их корабля. Надо уничтожить всех инопланетян. После этого Вам автоматически достанутся их трупы, контуженные, оружие и то, что осталось от лодки (обычно немного).

***ALIEN SUBMARINE ASSAULT*** - нападение на вражескую лодку (ту самую, отмеченную зеленым крестиком). Все инопланетяне в ней живы, и лодка цела. Задача посложнее предыдущей, но и достанется Вам больше, так как лодка не покалечена (естественно, в случае Вашей победы).

***BASE DEFENCE*** - защита базы. На Вашу базу прилетели гости, которые явно настроены уничтожить ее. Вы обороняетесь. В случае Вашего поражения база теряется, если Вы выиграли - собираете трофеи. Задача та же - перебить всех инопланетян.

***ISLAND ATTACK*** - миссия по освобождению острова от инопланетян. Надо перебить всех инопланетян, параллельно стараясь спасти как можно больше мирных жителей.

***PORT ATTACK*** - то же самое, но в портовом городе.

***SHIP RESQUE MISSION*** - миссия по освобождению захваченного инопланетянами корабля. Состоит из двух уровней. Надо перебить всех инопланетян на обоих.

***ALIEN CONTACT SITE MISSION*** - тоже из двух уровней. Подробности ниже.

***ALIEN COLONY ASSAULT*** - нападение на вражескую базу. Одна из самых сложных миссий. Тоже из двух уровней.

***T'LETH*** - последняя миссия. В ней три части. Чтобы попасть на нее, выберите LEVIATHAN, сверху рядом с надписью SELECT DESTINATION и CANCEL появится надпись T'LETH (в том случае, разумеется, если Ваши ученые разгадали секрет этого тайного города). Вперед!

Подробности по всем миссиям дальше.

После того, как Вы подтвердили свое намерение начать миссию, и начинается собственно вторая часть игры - бой с инопланетянами. В Вашем распоряжении будут находиться солдаты и танки, которыми экипирован транспорт, посланный Вами на данную миссию (см. EQUIP SUBMARINE) в разделе о базе. Все вооружение для солдат находится также в этом транспорте, и перед боем Вы можете раздать его своим солдатам так, как сочтете нужным. Всегда следите, чтобы хватало патронов: незаряженные ружья Вам точно не пригодятся, разве что отберете патроны и сами ружья у убитых инопланетян, что иногда приходится делать в экстремальных ситуациях. Кстати, перед раздачей бойцам оружия уместно вспомнить, кто из них лучше стреляет, кто дальше может кинуть гранату и т.п. Наиболее метких людей старайтесь вооружать мощным и точным оружием (лучше всего Sonic Cannon или Heavy Gauss Cannon). В экране раздачи оружия Вы можете кликнуть на погоне солдата и просмотреть его характеристики, чтобы еще раз убедиться в правильности Вашего выбора. Стрелки переходят к следующему/предыдущему бойцу, кнопка OK завершает раздачу оружия. Тот же эффект имеет правая кнопка мыши. Если у Вас в транспорте достаточно патронов, все ружья будут заряжены автоматически. Танки заряжены всегда, если в хранилище базы для них хватает патронов.

После раздачи оружия начинается бой. Вы всегда ходите первым, потом инопланетяне и так далее по очереди. Миссия может длиться сколь угодно долго, ходы здесь не лимитированы, а время как бы замерзает и Вы улетите с миссии в то же время, в какое и прилетели на нее.

Ваши солдаты и танки находятся в транспорте, и для того, чтобы вести боевые действия, из него надо выйти. Сразу полезная информация: двери можно открыть, не затрачивая единиц времени, для этого надо стоять к двери лицом, поставить курсор на следующую за дверью клетку и нажать правую кнопку мыши - дверь откроется.

**МЕНЮ БОЯ**

Рассмотрим меню боя. В основном экране Вы непосредственно наблюдаете за боевыми действиями. Под ним - две строки иконок, о которых мы сейчас и поговорим.

1. Верхняя иконка слева изображает человечка со стрелкой вверх. Применяется для перемещения солдата на этаж вверх, если он может летать или стоит в лифте. Иконка под ней - человечек со стрелкой вниз: то же самое, но для перемещения вниз.

2. Дальше такие же иконки, но вместо человечка - лестница. Переключают этажи, люди остаются там, где стояли.

3. Третья иконка в верхнем ряду - карта. Вы можете переключать этажи и в ее режиме. Вам будет видно только то, что Вы успели осмотреть. Желтыми точками обозначены Ваши солдаты, синими - враги, а мелкими белыми крестиками - вооружение и трупы.

4. Под ней иконка встать/присесть. Она действует в режиме триггера: одно нажатие и обратный эффект при повторном. Выделенный солдат приседает или, наоборот, встает с колен. Стоит 4 единицы времени.

5. Четвертая иконка в верхнем ряду - фигурка человека. В этом режиме Вы можете перекладывать оружие, заряжать его (для этого надо взять патрон и кликнуть им на разряженном ружье), подбирать вещи с пола и выбрасывать их.

6. Под ней находится иконка центрирования. При нажатии на нее Вы возвращаетесь к выделенному солдату или танку и тот центрируется.

7. Дальше в верхнем ряду кнопка перехода к следующему солдату. Под ней такая же, но при таком переходе Вы обойдете всех солдат только однажды.

8. Дальше кнопка переключения вида этажей. В общем, совершенно не нужна.

9. Под ней иконка со знаком вопроса. Там можно изменить скорость скроллинга экрана, движения солдат и летящих пуль, а самое главное- сохранить игру.

10. Перечеркнутый ноль - передача хода противнику.

11. Иконка самолеты - прервать миссию.

Какой-то из Ваших солдат всегда будет выделен, и над ним будет желтая стрелочка. Выделить другого солдата можно, кликнув на нем курсором (левая кнопка), или нажать иконку перехода.

В двух больших черных прямоугольниках по бокам экрана (внизу) отображается оружие с указанием числа оставшихся в нем патронов, которое находится у текущего бойца.

Для того, чтобы пойти выделенным солдатом, кликните курсором на конечном пункте, и солдат отправится туда сам. Для поворота используйте правую кнопку, держа курсор в нужном направлении.

Если Ваш солдат засекает врага, он сразу останавливается, а справа внизу в основном экране загорается цифра 1 или еще и 2 и т.д. в зависимости от числа замеченных врагов. Клик на этой цифре покажет Вам замеченного врага в центре экрана.

Теперь, когда Вы видите, в кого стрелять, пора переходить к боевым действиям. Кликните левой кнопкой на оружии. Вы получите меню, зависящее от вида оружия. Выберите нужный Вам тип стрельбы (о гранате чуть позже). Курсор превратится в красный прицел, который станет желтой, будучи поставленным на цель. Левый клик - выстрел.

Гранату перед броском надо зарядить, иначе она - не более, чем булыжник. Выберите PRIME и поставьте таймер (лучше всего 0, тогда она взорвется сразу в конце Вашего хода после броска). Если граната взведена, но осталась у солдата и не брошена, она не взорвется, но если солдата подстрелили и он упал, это аналогично броску, и граната взрывается в соответствии с установкой таймера.

Это основные действия, которые Вам придется совершать по ходу боя.

**ТАКТИКА**

На открытой местности в последнюю очередь ходите людьми, вооруженными DISRUPTOR LAUNCHER (если они у Вас уже есть) и хорошими стрелками, а также людьми с психическим оружием. В первую очередь пускайте на разведку танк, а хорошие люди подстрелят тех, кого заметят не такие хорошие, не то Вы попадете в ситуацию, когда враг замечен, а застрелить его некем и нечем.

Если у Вас много ресурсов, можно использовать метод стрельбы по площадям. Пусть солдаты с DISRUPTOR LAUNCHER обстреливают местность по квадратам, а остальные идут туда со спокойной совестью - там обычно ничего живого не остается, да и камни сравниваются с поверхностью, улучшая обзор местности. Можно также закидывать гранатами, но это менее эффективно и более нудно.

В конце хода, особенно, когда у бойцов нет хороших костюмов, желательно приседать - это уменьшает вероятность того, что в них попадут. Не давайте снайперам в другую руку никакое оружие - это резко уменьшает точность стрельбы.

Использование аптечки: лечить одного человека можно только другим, который стоит с аптечкой рядом с пациентом лицом к нему. HEAL - лечит фатальные раны и добавляет чуть-чуть здоровья при лечении каждой фатальной раны. Фатальная рана возникает при попадании в солдата вражьей пули, и при их наличии здоровье бойца с каждым ходом убывает, пока он не умрет или его не вылечат. Число фатальных ран отображается вместе с прочими характеристиками бойца во время миссии, их можно увидеть, щелкнув на погоне выделенного солдата. STIMULANT - восстанавливает энергию и может возвращать в строй контуженных солдат (надо стоять на нем). PAIN KILLER - восстанавливает мораль от ранений (но не от ментальных атак инопланетян).

Если у Вас есть выбор, всегда убивайте врага тем солдатом, у которого самая низкая мораль, так как при убийстве врага она сильно улучшается.

Если Вам известна технология термошока, то есть Вы можете замораживать инопланетян из Thermal Shock Launcher и брать их в плен живыми, всегда используйте M.C.Reader на каждого врага перед тем, как его застрелить. Вы увидите, кого надо брать живым, а кого убивать без церемоний.

На миссии в ночное время берите с собой фонари (Chemical Flare) и бросайте их во все стороны - Вы сможете видеть врагов издали даже в условиях темноты.

Не стойте кучей, всегда стремитесь рассредоточить солдат, иначе одна граната уничтожит половину Вашего отряда.

В лодках и прочих жилых помещениях надо использовать Particle Disturbance Sensor: он покажет Вам врагов за углами и дверями и Вы сможете избежать лишних жертв.

Также во вражеских крупных кораблях имеет смысл применять "метод камикадзе": берете самого плохого солдата, обвешиваете взведенными гранатами (2-4 штуки) и запускаете в комнату с несколькими инопланетянами. Его тут же пристрелят, но гранаты в конце хода взорвутся все по очереди, и из врагов никто не выживет, так что размен в Вашу пользу.

Если враги прилетели на Вашу базу, то имейте в виду, что основная их масса находится в ангарах Ваших лодок и воздушном шлюзе. Потом они потихоньку будут разбредаться по базе. С собой они всегда привезут террористов.

Теперь чуть более подробно о вышеперечисленных миссиях.

***ALIEN SUB CRASH RECOVERY*** - лодка инопланетян раздолбана, половина их погибла при катастрофе. Рассыпайте солдат в линию и двигайте вперед танки. Победить элементарно вообще без жертв.

***ALIEN SUBMARINE ASSAULT*** - все примерно также. Будьте более осторожны внутри вражеского корабля, так как туда танком не заедешь. Используйте "камикадзе".

***BASE DEFENCE*** - все зависит от расы прилетевших к Вам гостей. С убогими никакой особой тактики не требуется. Закидайте гранатами все ангары - там основная масса врагов.

***ISLAND ATTACK*** - Действуйте быстро. Помните, что инопланетяне убивают мирных жителей, а за это Вам вычитают рейтинг. Постарайтесь с первых же ходов перебить их как можно больше. По трупам мирных жителей Вы можете судить о близости инопланетян.

***PORT ATTACK и SHIP RESQUE MISSION*** по тактике ничем не отличаются от вышеописанной.

***ALIEN CONTACT SITE MISSION*** - пирамиды надо просто пройти, поэтому соберите всех людей у выхода и быстро переходите на вторую часть миссии. Тут лучше ходить кучей в окружении танков. Не давайте солдатам оружие в руки, иначе один урод, попавший под контроль врага, перестреляет Вам пол-отряда.

***ALIEN COLONY ASSAULT*** - то же самое. На втором уровне, который очень большой, Вам нужно разрушить Synomium Device. Он на нижнем этаже, это место легко узнать. Сам он похож на крутящуюся фигуру Лиссажу, Вам надо выстрелить в него. Не пытайтесь перебить всех врагов, а заморозьте Commander'а и Navigator'а (если найдете) и утащите на себе их на базу, где займетесь их изучением.

***T'LETH*** - последняя миссия. На втором и третьем уровне нельзя сохраняться! Поэтому будьте предельно осторожны. Посылайте самые ужасные танки и самых крутых ребят. Вам не надо убивать всех врагов, Ваша задача на первых двух уровнях - пробиться к выходу на следующий, а на третьем - разнести 8 энергоисточников возле гробницы Ultimate Alien. Тогда Вы победили и в очередной раз спасли Землю от нашествия инопланетян (надо полагать, до появления UFO-3).

Удачи Вам в борьбе с инопланетной нечистью!

## UNDER A KILLING MOON

### Фирма - US GOLD. Год выпуска - 1994

**INTRO**

Как Вы уже поняли, речь сейчас пойдет об одной из величайших игрушек в жанре QUEST- игре "UNDER A KILLING MOON" фирмы ACCESS. Первое, что, конечно же, привлекает внимание, - графика. Тут просто нет слов. Уже имеющий опыт в создании подобных игр ACCESS (вспомним хотя бы AMAZON) на этот раз поднялся на ступень выше. Все действия

не только сняты на пленку и переведены в игру, но и были сделаны отдельные трехмерные сцены, по которым можно передвигаться в любых направлениях, ну и вообще, активно принимать участие в игре, тогда, как в другие игры этого жанра очень часто напоминают телешоу "тебе решать".

Участие в съемках видеофрагментов приняли известные голливудские звезды, а динамичная SVGA графика позволила им выглядеть на мониторе компьютеров ничуть не хуже, чем на больших экранах. Вас ждет встреча с Брайаном Кейтом (Brian Keith), Марго Киддер (Margot Kidder), Расселом Менсоном (Russel Means) и голосом Джеймса Эрла Джонса (James Earl Jones).

Подобный букет актеров явно требует хорошо продуманного сценария. Ну что ж - судите сами. Действие происходит в глубоком, мрачном будущем. 2042 год. Человечество, как ни странно, довольно легко пережило Третью Мировую Войну и ухитрилось выжить. Более того, этот конфликт, вопреки всем ожиданиям, не слишком сильно отразился на численности людей. Ядерные взрывы загрязнили атмосферу, в результате чего человечество разделилось на два основных класса - нормальные и мутанты. Нормальные оказались невосприимчивы к радиации, а вот с мутантами дела обстояли гораздо хуже. Повышенный фон вызывал физические деформации, и мутанты стали мутантами в полном смысле этого слова. У всех это происходило по-разному. Кто-то отделался всего лишь легкими язвочками по всему телу, а кто-то - отросшим хоботом и "портативными бивнями".

Конечно, мутанты и нормальные мирно не ужились. До отлавливания друг друга поодиночке с последующим битьем мутированной рожи дело не дошло, но жить два класса стараются отдельно. Хорошо наживаются на этом производители косметики, которую мутанты раскупают в неисчислимых количествах, чтобы ничем не отличаться от нормальных. И так уж получилось, что большинство крупных городов разделилось на две области. На точных картах вполне мирно обозначено:

Нью-Сан-Франциско, Олд-Сан-Франциско.

И вот в одном из районов Олд-Сан-Франциско, заселенном мутантами, и обитал наш главный герой - частный детектив Текс Мерфи. В его роли снялся сам вице - президент ACCESSa и разработчик игры Крис Джонс. Такую ответственную роль, несомненно, не стоило доверять никому постороннему. Любители игр со стажем наверняка помнят этот персонаж по " Mean Streets " и " Martian Memorandum". Он так и не изменился с той поры - такой же "не от мира сего" деятель, у которого все валится из рук, полученные дела благополучно проваливаются, щеки покрыты многодневной щетиной, а пуговицы болтаются на одной нитке. Он был бы рад все делать как надо, да все случайности мешают: то у стула ножка некстати отломится, то собьет с мысли особо крепкая мраморная колонна, внезапно появившаяся на пути. Не то, чтобы он был мутантом, нет, в этом плане он был абсолютно нормален. Просто со своими немереными амбициями и желаниями он чувствует себя несколько неуютно в обществе себе подобных. Именно поэтому свое частное агентство он и открыл в мутированной части города. Задания попадаются не такие уж и сложные, но тут случайно во время раскрытия очередного мелкого ограбления, герой натыкается на следы секты, ведущей свое существование аж с 1945 года. Ее членам наконец удалось разработать жуткий вирус, который они планирую опробовать на земле. Переждав смертельную эпидемию на луне, секта станет полновластным хозяином планеты. В распоряжении детектива не так уж много времени - всего семь дней.

Технически игра выполнена очень продуманно. Игроку предоставляется возможность полностью управлять бренным телом горе - детектива. Управление происходит в трех основных режимах - передвижения, действия и общение. С передвижением, я думаю, все понятно - двигаться можно в любые стороны (управление происходит при помощи мыши), также возможно задирать голову наверх, считая ворон, или смотреть вниз, себе под ноги. В любой момент Вы можете притормозить движение и приступить непосредственно к действиям. Тут можно все - взглянуть, открыть, подергать, перевернуть, поговорить. Все очень напоминает старые, добрые QUESTы и ,несомненно, придется по вкусу очень многим.

Не менее важную часть составляют диалоги. Снабженные замечательными видеороликами и строчкой внизу экрана, дублирующей произносимый текст, они несут существенную смысловую нагрузку: ведь главное для детектива - грамотно опросить свидетелей. Интересна и сама система диалога: Вы выбираете не конкретные фразы для разговора, а манеру ведения и поддержания разговора. Ваша задача - чтобы разговор шел по правильному руслу, а упражняться в красноречии герой будет и без Вашей помощи.

Ну и, конечно, видео, видео, видео. Игра включает в себя более трех с половиной часов полнометражного видео (недаром игра занимает четыре CD-диска). И практически все они окрашены замечательным мягким юмором. Приключения детектива - неумехи и огромное количество прикольных видеороликов способны улучшить настроение даже после самого тяжелого рабочего дня.

Естественно, что к Вашему компьютеру будут предъявляться очень высокие требования. Четыре CD, на которых сделана игра, уже сами по себе чего-то значат. Для нормальной игры я бы рекомендовал как минимум 486 и не меньше 8Mb ОЗУ (так как на 4 графика превращается в квадратики, напоминающие DOOM), а также быструю видео- карту. Я играл на 486DX/40 процессоре AMD с 8 Mb ОЗУ с видеокартой Cirrus Logic, с двухскоростным CD-ROMом и на PENTIUM-100 с 16 Mb ОЗУ, видеокартой TSENG LABS и с 4х скоростным CD-

ROMом. Могу сказать, что на первом графика и скорость смены картинок вполне приличная, но, конечно, графика на втором компьютере уже ни с чем не сможет сравниться.

При инсталляции у меня не возникло никаких проблем. Игрушка поддерживает огромное количество видеокарт, саундкарт и другого харда. Ну а теперь перейдем непосредственно к самой игре...

**ИНСТАЛЛЯЦИЯ**

Чтобы проинсталлировать игру, первым делом нужно твердым, отработанным движением руки нажать на кнопку "EJECT" на Вашем CD-ROMе, дрожащими руками положить туда первый диск этой замечательной игры и аккуратно закрыть дисковод. Потом в DOSе перейти на диск Вашего CD-ROMа и в командной строке написать: install. После этого появится менюшка, которая будет говорить: "scanning your system resources", что по-русски значит, что программа проверяет конфигурацию Вашего компьютера. Потом выскочит менюшка, которая будет спрашивать, не передумали ли Вы инсталлировать ее и терять 6 Mb жесткого диска. Если нет, то выберите "install software", ну а если у Вас просто нет места на диске или Вы передумали, выберите "exit to dos". Потом Вам представится возможность выбрать жесткий диск, на который Вы бы хотели установить программные файлы. Список доступных Вам дисков находится в колонке "DRIVE". Чуть ниже указан путь, куда будет инсталлироваться игрушка. По умолчанию там стоит C:\MOON. Но Вы, конечно же, можете его изменить. Потом программа установки неожиданно выкинет такую табличку: "Specified Path, C:\MOON\, doesn't exist. Create the pass?", то есть: "Указанный путь, C:\MOON\, не существует. Создать его?". Естественно, Вы можете ответить на этот вопрос как утвердительно, так и отрицательно. Потом внизу появится надпись: "copying files" - "копируются файлы". Потом программа известит Вас о том, что игра была успешно проинсталлирована, или же об обратном. Тем не менее, если у Вас все прошло удачно, то появится менюшка, в которой Вы должны будете отконфигурировать Вашу SOUND-карту. Слева будет длинный список поддерживаемых игрой карт, справа будут стоять по default-у ее параметры, которые Вы, естественно, сможете при надобности изменить. Если же Вы не знаете название Вашей карты, ее параметры или же Вам просто лень что-то делать, то можете нажать на кнопку "auto detect" и программа сама распознает и отконфигурирует Вашу карту. После этого на всякий случай протестируйте звук, и если из ваших колонок Вы ничего не услышите, то попробуйте определить свою карту методом научного тыка. Если же все нормально, то смело нажимайте OK и переходите в другую менюшку.

Теперь Вам предстоит выбрать параметры своего компьютера. В самом верху менюшки у Вас будет возможность протестировать свою видеокарту, оперативную память и CD-ROM для того, чтобы игра могла оптимально использовать ресурсы Вашей системы. Для этого нужно просто нажать кнопку "test" рядом с соответствующей опцией. В левой колонке Вы сможете отконфигурировать громкость звука и музыки, которые из этой же колонки можно отключить. Следующей после регулировки звука будет конфигурация самой игры: HINTS ON/OFF - включать и выключать подсказки, WALK SPEED SLOW/MED/FAST - соответственно скорость ходьбы МЕДЛЕННАЯ/СРЕДНЯЯ/БЫСТРАЯ. MOUSE SENCIVITY LOW/MED/HIGH - чувствительность мыши НИЗКАЯ/СРЕДНЯЯ/ВЫСОКАЯ. TILT CONTROL NORMAL/REVERCED - как я уже говорил, в этой игрушке можно смотреть вверх и вниз. Управляется это клавишами “вверх” и “вниз”. Так вот эта опция контролирует "управление головой", если она стоит в NORMAL, то когда Вы будете нажимать вверх, то голова будет смотреть вверх, а когда вниз, то, соответственно, вниз. Можно догадаться, что если стоит REVERCED, то все переворачивается с "ног на голову" или же "с головы на ноги" - как кому нравится. И самая правая колонка контролирует графику, т.е. величину игрового окна, разрешение. Как я уже сказал, оттуда можно выбирать величину экрана и разрешение, когда Вы находитесь в MOVEMENT MODE. Вы можете выбрать почти любой размер окна - 340*180, 320*340, 400*300, 432*324 - стоит по default-у и оптимальное для обладателей не очень крутых машин (486DX-40/8), 480*324, 480*360, 560*420, 640*480 - это, конечно же, самое классное, т.к. движение на всем экране и очень-очень впечатляет; но, к сожалению, не всем доступно (min 486DX2/66-8); 640*340, 340*420, 380*480. RENDERING QUALITY HIGH/MED/LOW - это все равно, что HIGH DETAIL и LOW DETAIL в DOOMе. Соответственно, LOW - самая быстрая анимация, а HIGH - самая тормозная, но зато самая крутая). В самом низу есть кнопка, позволяющая заново поставить саунд-карту, и там же есть кнопка OK. Жмите ее и игрушка начнет грузится. Когда она загрузится, выберите в менюшке NEW GAME, если Вы, конечно, запускаетесь в первый раз. Потом напишите свое имя, нажмите OK... и вперед, к приключениям!

**УПРАВЛЕНИЕ**

Управление в этой игрушке максимально упрощено. Движение управляется мышью, как в DOOMе. Сомневаюсь, что кто-то из читателей не знает DOOM. Крутить головой можно при помощи клавиш вверх и вниз (в зависимости от того, как Вы установили при инсталляции). В начале игры выскакивает менюшка, которую потом можно будет вызвать нажатием кнопки "AUXILIARY PANEL" в любой момент. Из нее можно начать новую игру - NEW GAME, загрузить сохраненную ранее игру - LOAD, вызвать конфигурационную менюшку - CONFIG, просмотреть технический состав создателей игры, просмотреть заставку и выйти в ДОС.

Сама игра управляется при помощи мыши: как я уже сказал, быстро кликнув правой кнопкой мыши, Вы переключитесь из MOVEMENT MODE в INTERACTIVE MODE. В INTERACTIVE MODE Вы можете нажиматьб на разные предметы и внизу у Вас будет высвечиваться то действие, которое Вы совершите с предметом: MOVE-двигать, TALK-говорить, TAKE-брать, LOOK-смотреть, OPEN-открывать. Поменять действие можно кликом по правой кнопке. По ходу дела Вы, естественно, будете собирать разные вещи. Использовать вещи Вы можете после вызова менюшки INVENTORY. После вызова сверху экрана появится список предметов, а чуть ниже - действия: USE - использовать, COMBINE - совместить, EXAMINE - изучить. Чтобы использовать какую-то вещь на чем-то, нужно выбрать эту вещь в верхнем списке, потом навести и кликнуть на предмет, на котором Вы бы хотели использовать эту вещь в левом, INTERACTIVE, окне.

По ходу игры собранные вещи можно будет совмещать. Чтобы совместить какие-то две вещи, надо выбрать COMBINE, а потом кликнуть на одну, а потом вторую совмещаемую вещь. Изучить вещь (посмотреть коротенький мультик или найти что-нибудь интересное в вещи) можно, кликнув на кнопку EXAMINE. Чуть ниже расположены кнопки HINT, TRAVEL, TEXT. HINT - это вызвать подсказку, TRAVEL - позволяет перемещаться, не тратя собственное время. Нужно нажать на эту кнопку, а потом выбрать место назначения. TEXT - высвечивает диалог внизу экрана. AUXILLIARY PANEL, как я уже говорил, дает доступ к опциям NEW GAME, LOAD, SAVE, CONFIG, CREDITS, INTRO, EXIT TO DOS.

Ну а теперь перейдем к солюхану (гиду, решению).

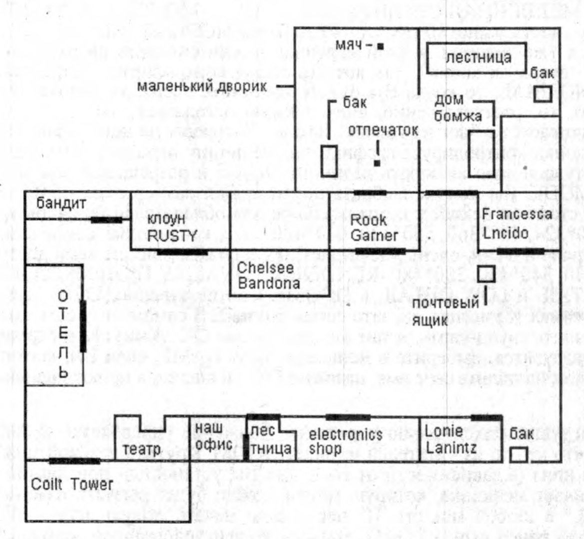
## ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

DAY-1

CUFFING UP FLEMM

В первый день Вы оказываетесь у себя в офисе. Если интересно, можете походить по комнате, посмотреть на все вещи. Иногда это дает очки. Главное - посмотреть на факс, который стоит на железном ящике с файлами преступников. Потом поройтесь в ящиках стола. А я думал, что такой беспорядок возможен только у меня. Как хорошо осознавать, что ты не один такой... Достаньте из нижнего левого и нижнего правого ящиков ручку (PEN) и марку (STAMP). Странно, но, по-моему, у нас нет почтового ящика. Поэтому почта приходит прямо под дверь. Подберите там CREDIT CARD APPLICATION, SALES FLYER. Потом, ради хохмы, возьмите пистолет на тумбочке... позже не пытайтесь найти его на улице под Вашими окнами. Посмотрите на фотографию Вашей жены на столе и Tex Murphy предастся не очень приятным для него воспоминаниям, а Вы же посмотрите забавный видеофрагмент.

Через INVENTORY совместите ручку (pen) и credit card application, а потом продукт реакции с маркой (как хорошо знать химию). Выходите на улицу. Эта улица называется Chamoler ave и на ней расположены некоторые магазинчики и другие заведения. Вот приблизительная карта этой улочки:




Спускайтесь вниз по лестнице и говорите с CELSEE BONDOMA. Выбирайте следующие "темы" для поддержания разговора: Lovesick puppy... Sarcastic retort... ну, а потом порасспрашивайте ее о следующих людях: ...Ask about... Rook garner... Louie Lamints... Francis Lucido... Sal Lucido... Argo Newpop. Потом заходите в магазинчик карлика ROOK GARNERa. Говорите с ним: Obviously Conventional... serious... investigstive... surprised... investigative facts... causly investigstive... offered, but looking for a work. Потом выходите в маленький дворик. Там поиграйте в баскетбол (возьмите баскетбольный мячик), подвиньте лежащий на боку бак, достаньте ключ из-под него и кусок стекла рядом (осторожно, не обрежьтесь). Дальше посмотрите на шоколадный отпечаток на земле. Запишите размер обуви. У меня он был 14.

Идите к дому бомжа и поройтесь в нем (Фууу!). Рядом Вы найдете радио. EXAMINE радио и достаньте оттуда батарейки. Можете подвинуть непонятную лесенку, ведущую к какой-то нарисованной двери. Подходите к забору, отодвигайте доску в заборе и пролезайте в образовавшуюся дырку. Идите в магазинчик Francesco Lucido и говорите с хозяйкой: Cowboy humour... sexappeal humour..., ну а потом о Rook Garner... Chelsee Bando... Louie Lamintz... Frances Lucido... Sal Lucido... Burglary. Потом опустите Ready-to-mail application в почтовый ящик и идите к Louie Lamintz: Studs and Hugs... norm peterson... Rook Garner... Chelsie Bando... Louie Lamintz.. Francesco Lucido... ardo newpop... Bracelet... Burglary. Потом опять идите к обиталищу бомжа (на этот раз хозяин будет на месте) и говорите с самим бомжем: kind of concerned and helpfull.. heartfelt compasion. Потом возвращайтесь к мяснику и спрашивайте его о CHOCOLATE. После того, как мясник Вам даст шоколадный пирог, идите обратно к бомжу и предложите ему пирог: make an offer.. OFFER FROM INVENTORY. Он очень обрадуется и, естественно, не откажется от Вашего предложения. Потом он станет очень добрым. Спрашивайте у него о BURGLARY. Он вам скажет, что видел одного странного и подозрительного человека. Мне он сказал, что его высота была примерно 6'3" - 6'4", а вес 300 pounds. Запишите эти числа. Потом подходите к двери клоуна Rusty, смотрите вниз, двигайте половичок и доставайте ключ. Потом используйте ключ на двери, открывайте ее и проходите внутрь.

Сразу перед Вами будет стоять нечто, похожее на лавку. Возьмите арбалет, лежащий на этой лавке. Подвиньте коробку за лавкой и достаньте из нижней коробки игрушечного клоуна. На стене Вы увидите коллекцию оружия. Снимите со стены кольцо, а под ним - маску какого-то чумного телеведущего-пожарника. Возьмите ее, а потом, если хотите, можете посмотреть отрывок из его передачи, включив телевизор в левой части дома. Потом доставайте ключ с правой колонны и открывайте им дверь. Проходите внутрь другой комнаты и первым делом снимайте стрелу со стены. Потом посмотрите и откройте коробку в правом углу. Из коробки всплывут части клоуна, которые еще не успели разложиться. Да... хороший был клоун... веселый. В раковине в той же комнате Вы найдете шарик. Надуйте его в предыдущей комнате используя шарик на стенке, где нарисован огромный клоун с широко раскрытым ртом. Во рту у него, очевидно, газовый баллончик. После этого перейдите в INVENTORY, а затем в COMBINE. Зарядите арбалет стрелой, использовав ее на арбалете и батарейку на клоуне. Черт, что же мне напоминает этот клоун с дергающимися ногами? Спросите Chelsee Bandoma о burglary. Она Вам скажет, что видела незнакомца с татуировкой ANCHOR=а на руке и с зелеными глазами.

Идите в отель. Там поговорите с дауном (в полном смысле этого слова), который стоит за стойкой: STANDART DETECTIVE INTRODUCTION... SHOW SOME INTEREST... MAKE CONVERSATION... CHANGE THE CONVERSATION. После этого поспрашивайте его о всем, о чем можно спросить. Идите к себе в офис и включайте компьютер. Там выбирайте следующие приметы преступника: RACE-CAUCASIAN; MUTANT-NO; SEX-MALE; HEIGHT-6'0"-6'4"; WEIGHT-281-320-lbs; EYES-TWO; EYES-GREEN; BLOOD TYPE - AB-; SHOE SIZE-14; HAIR-RED; TATUES-ANCHOR... да... посмотрите на это лицо - это и есть убийца бедняги клоуна и похититель браслета. Его имя - MICK FLEMM. Идите к Chelsee и говорите с ней (обо всем, что появилось нового). После этого идите в COILT TOWER. Там поговорите с забавным мутантом с хоботом: DOWN TO BUSINESS... PUN FEST... MARGARITHA REFERENCE. Предложите ему SURGLARY GIFT SERTIFICATE из Ваших предметов и продолжайте разговор. ASK ABOUT... BEEK NAZIS.. RUSTY CLOUN... MICK FLEMM.

Выходите из COILT TOWER и идите к MICK FLEMMу. Когда Вы войдете к нему в жилище, откройте ящик, который стоит в левом углу комнаты. Оттуда достаньте форму "человека-огня". Обратите внимание на ящичек в стене. Поднимайтесь по лестнице наверх и вешайте куклу клоуна на крючок. Там же возьмите ключ, подвешенный к колонне. С помощью ключа открывайте ту дверцу, про которую я Вам говорил, и прячьтесь рядом с ней. Там дождитесь самого MICK-а и, как только он войдет, нажмите на рычажок за дверцей. Посмотрите веселый мультик, а потом возьмите ключи и браслет со стола, которые положил туда MICK, когда вошел. С помощью этих ключей открывайте ящик рядом со столом и доставайте оттуда коробочку. Коробочку откройте ключом из аллеи и достаньте оттуда драгоценный камешек. Выходите из дома MICKа. Вот и пришел конец первого дня. Но не расстраивайтесь.. впереди еще шесть дней...

DAY-2

GOOSE, EGGS AND HAMM

На второй день возьмите Вашу кредитную карточку (credit card) под дверью и идите в ELECTRONICS SHOP. Чтобы войти внутрь, надо использовать карточку на двери. В магазине Вы найдете доброжелательного продавца и огромное количество товаров, которые он может предложить. На прилавке Вы увидите синюю коробку. Используйте на ней Вашу карточку и берите факс под коробкой. Возвращайтесь домой и посмотрите на новый факсимильный аппарат. К Вам пришел факс. Прочитайте его (examine) и езжайте на машине в COUNTESS' MANSION. Там Вас ожидает приятная беседа с не менее приятной девушкой. К сожалению, Вы не сможете принять участие в разговоре, а просто посмотрите видеофрагмент.

Возвращайтесь к себе- на родную улочку и говорите с CHELSEE: MODEST AND UNEMPLOYED... INDIGNANT... ASK ABOUT... HAMM UNDERWOOD... COUNTESS

RENIER... STATUETTE... FRANCO FRANCO. Отправляйтесь в полицейский участок и пообщайтесь с нашим закадычным другом: SWEET TALK... ASK ABOUT... FRANCO FRANCO. Идите к карлику ROOK GARNERу и говорите с ним:...JADE...EXIT TO ALLEY. Там поройтесь в мусорном баке. Черт, что за грязная работа - детектив! Доставайте оттуда журнал "JEWELRY WEEKLY". EXAMINE журнал. Идите в ALAHANTA THEATER и говорите с черной лумумбой, который сидит в театре: FORMALLY POLITE... GO DOWN TO BUSINESS WITH A LAD PAN... и предложите ему камешек, который мы взяли у MICK FLEMMа. Потом, ради прикола, можете спросить GREEDY FOR INFORMATION (перед этим сохранитесь), но все-таки лучше спросить THE MYSTERIOUS ANTIFACT.

Идите в офис ТЕХа и принимайте факс. Внимательно изучите его и идите в POLICE STATION. Говорите с полицейским: FRANCO FRANCO... EDDIE CHING... KNICKER BOCKER. Попробуйте пролезть в KNICKERBOCKER и после неудачной попытки идите в ELECTRONICS SHOP. Там говорите с хозяином магазина: FRATICNEZE STALL... THE CASINO ON MARS... MAINLY BRAVADO... Вот мужик и раскололся...Используйте кредитную карточку на синей коробке и берите лазер (laser blade). А потом идите в KNICKERBOCKER. Когда Вы проникните внутрь дома, первым делом берите книгу на самом верху шкафа. Вопреки пословице "смотрю в книгу - вижу фигу", Вы увидите там ключ. В комнате будет две двери. В левой Вы найдете ловушку и корм для рыбок. Откройте аквариум и наполните желтенькое колечко, которое Вы взяли у клоуна, а также "покормите" рыбок кормом. Какой кошмар! До чего изголодались детективы! Дошли до того, что едят корм для рыбок, да еще чужой!... А хотя на халяву и уксус сладкий.

Открывайте правую дверь и проходите внутрь. Перед Вами будет огромное количество лазерных лучей, говорящих о том, что здесь стоит неплохая сигнализация. Чтобы пройти через нее, выстрелите из арбалета по кнопке в дальнем углу, а потом бросьте туда наполненное кольцо. Когда отключится сигнализация, проходите по коридорчику и заходите в левую от Вас дверь. Проходите в дальний конец комнаты и двигайте зеркало слева. За ним будет что-то типа замочной скважины, куда нужно вставить ключ, который Вы достали из книги. Там же не забудьте взять "хваталку", чем-то похожую на швабру. Потом нужно вернуться в гостиную и вы там найдете секретную комнату. Проходите в нее и посмотрите на статую.

Возвращайтесь в кабинет и там поднимите и прочитайте записку под столом. Потом подвиньте картину, под которой будет сейф, и откройте его, введя код "101412" Из сейфа возьмите и изучите бумажку и синюю карточку. Потом опять идите в секретную комнату, двигайте все картины (подвинется только одна) и там будет "щель" для карточки. Используйте карточку на "щели". Потом подвиньте один из кубиков-табуреточек к статуе и попробуйте достать статую с помощью "палочки-с-веревочкой". После того, как Вы достанете статую, идите обратно в STUDY и там посмотрите на милое животное в аквариуме на столе. Достаньте корм за небольшими мраморными конусами у стенки и совместите его с клеткой. Используйте полученный результат на зеленой крохе в аквариуме. Когда GEIGGER будет у Вас в ловушке, спокойно идите к себе в офис. Как это не печально, но по дороге нас побьют и отнимут статую... Вот на такой оптимистической ноте и закончится второй день.

DAY-3

COLONEL FRANK & ALLEY

Да... сильно нас разукрасили. В этом виде мы похожи на только что протрезвевшего от двухдневного похмелья. Приходите в себя и идите к FRANCESCO LUCIDO: cocky chauvnism -macho pig humour -snake on it. Она даст кусок какой-то бумажки и попросит раздобыть информацию, компрометирующую ее мужа. Потом поговорите с мясником о Sal Lucido и поройтесь в мусорном баке рядом. Там Вы найдете зашифрованную и порванную записку. Соберите ее. Ее содержание значительно облегчит вашу жизнь:

Y V U Z N V S I A K W B U G
R I P B Z E E I W A L H V A L
Y W L U S U Z X L W L R Z L
L U V X P W L V W A K U V
C I O G V A C Z L U U I L V O
Z L L U V P X P Z O L W H V
L U V E Z X X Y I B G L I G Z R
W X X W O W S I A

Чтобы расшифровать эту надпись, просто тыкайте мышью на эти бессмысленный значки и нажимайте нужную Вам букву. Вот что должно получиться:

W E H A V E C O N F I R M E D
Y O U R A P P O I N T M E N T
W I T H C H R I S T Y A T
T H E S U I T E I N T H E
G O L D E N G A T E H O T E L
A T T H E U S U A L T I M E
T H E P A S S W O R D T O D A Y
I S S I L I C O N

Ну а теперь прямиком направляйтесь в отель. И перед тем, как туда войти, используйте маску придурка-пожарника с его костюмом. Проходите в отель. Когда Вас выгонят оттуда, сделайте так, чтобы маска-костюм пожарника были нарисованы. Входите внутрь и говорите с этим все более и более деградирующим типом: heart warming approach, tongue-in-check concern, flign impatience. Вводите пароль (silicon) и проходите в самую переднюю дверь, которая будет перед Вами, и там, открыв шкаф слева, рядом с женским нижним бельем найдете рюмку. Берите ее и выходите из комнаты. Идите в ванную (из коридора). Посмотрите на сосуды, которые прикреплены к дверям. В одном из них будет лежать пробка (скорее всего в правом). Используйте рюмку на воде, а потом на сосуд, где лежит эта пробка. Проделайте этот нелегкое и бессмысленное действие несколько раз и, в конце концов, пробка выплывет из сосуда.

Рассмотрите пробку и снимите с нее железячку. С помощью железячки взломайте верхний ящик в комнате, где Вы взяли стакан. Доставайте оттуда шнурок ("I wonder if I can sell this?"(кирандия-3)). Непонятно, кому понадобилось запирать шнурки в ящике? Поиграйте на пианино в другой комнате (у нас бесспорно музыкальный талант) и возьмите магнит, прилепленный к двери. Используйте шнурок на магните и идите в ванную комнату. Там подвиньте полотенце и используйте магнит на веревочке на отвертке, которая там валяется. С помощью отвертки открутите решетку и достаньте оттуда пленку для фотоаппарата. Идите в ELECTRONICS SHOP и там используйте свою карточку на синей штуке и доставайте оттуда проявитель фотографий. Используйте пленку на аппарате и идите к FRANCESCO: hand it over, offer from inventory... эти фотографии... muggling... pug. Потом идите в COILT TOWER и говорите со слоном: pug. Выходите оттуда и Вы автоматически придете к PUGy. Говорите с ним: king of pain... angry and irritated... Мужик не совладает с собой и от страха даже обмочится... state and obvious... bougart retort... stinki wit... higientic threat... curious about details. Потом идите к COLONEL и болтайте с ним и возвращайтесь к себе домой. Там нас будет поджидать EDDIE CHING. Да, да, та самая узкоглазая и длинноногая девушка, у которой мы украли статую: GOOD NATURALLED... PLAY STUPID... thought guy... tender hearted... currow.

DAY-4

A CODE, A TADE AND A CIGARETTE LOAD

Да, нужно бы было попридержать язык, теперь еще и синяки останутся... ну, ладно. Времени у нас мало и надо поторопиться. Идите к COLONEL'S OFFICE. Там поройтесь по ящикам стола и достаньте оттуда два письма. Не забывайте все вещи, которые находите, рассматривать. Найдите на стене полки с вазами и поверните одну из них. За ней будет лежать диск. Возьмите его и включайте компьютер, который стоит на столе. Отправляйтесь в MELAN'S TODE APPARTMENT и говорите с ней. Постарайтесь быть с ней как можно вежливее, а потом отдайте ей открытку от COLONELa. Спросите у нее про MELAN TODE (как жаль, что мы не очень богатые), CHAMELEON, COLONEL, COLONEL'S KEY. EXAMINE ключ и езжайте в COUNTESS' MANSION. Там доставайте бумажки из мусорного ведра и попытайтесь склеить их, должна получиться следующая надпись:

...Circumstances-...
...s are progressing smoothly...
...delighted to hear that Murphy was able...
...the final piece of our puzzle. He probably doesn't...
...we repaid him by not killing him immideately...
...he gets too noisy, don't be afraid to deal with...
...meantime, go to the Bastion of Sancity and...

Вот такое вот содержательное послание. После того, как Вы распутаете этот ребус, идите в отель, возьмите фольгу, лежащую на столике, и возвращайтесь обратно, к COUNTESS' MANSION. Используйте фольгу на птичке и подберите сигаретницу, которую она уронит. Не забудьте вытащить оттуда сигарету. Идите к COLONELy в офис, смотрите на ключ, который нам дала та потрясающая MELAHN, и пробуйте открыть сейф в стенке. Код - 571.( 5,7 )-первые цифры на ключе. Доставайте книгу с кодами из сейфа, а потом открывайте большой железный ящик с помощью того же самого ключа. Доставайте оттуда папку и соединяйте папку с книгой с кодами. Изучите расшифрованную запись и отправляйтесь в ROADSIDE MOTEL.

Там Вы встретите милую девушку, которая будет рассказывать Вам всякие умные вещи про GRS. Отправляйтесь прямиком туда и осмотритесь там. Смотрите не попадитесь на глаза (скорее, на глаз) одноглазому железному сторожу, который будет только и делать, что шляться по всему этажу, все время нам мешая. Заходите в комнату с надписью "RECEARCH AND DEVELOPMENT" на двери и там заберите без дела лежащий телевизор рядом с пультом да гаечный ключ, который одиноко лежит на полу. Идите в SUPERVISORS кабинет, по дороге захватив проигрыватель для лазерных дисков в CONFERENCE ROOM. В SUPERVISORS' используйте гаечный ключ на вентиляционном отверстии в SECRET AREA. В проделанную дырочку запускайте GEIGGERa ... oooy! Даже если у Вас и был аппетит, то он сразу пропадет при виде того, что стало с бедным животным. Ну, по крайней мере, он нам открыл дверь.

Проходите внутрь SECRET AREA и там посмотрите на стол. Возьмите со стола диск, который лежит на бумажке, прочитайте бумажку. Поройтесь в другом столе и вытащите отту-

да GRS диск и зеленую карточку. COMBINE проигрыватель для лазерных дисков и телевизор, а потом положите туда GRS диск. Идите к кабинету MARCUSa TACKERa и используйте зеленую карточку на датчик справа от двери. Входите внутрь. Как обычно, поройтесь в столе, достаньте оттуда спичку и прочитайте цифры в ящике (у меня 142235, и, скорее всего, у Вас также). Включите аппарат возле двери и, когда он попросит Вас произнести свое имя, используйте телевизор с диском на нем. Перед этим я настоятельно рекомендую Вам сохраниться. После аппарат будет проверять структуру ДНК, которая несет наследственную информацию и НИКОГДА не повторяется. Конечно же, наша ДНК не сойдется с ДНК TACKERa и аппарат забьет тревогу. Сразу хватайте бумажки из мусорного ведра ("I just love other people's trash" (из кирандии-3)), статуэтку и видеокассету и делайте ноги оттуда как можно скорее, т.к. туда скоро наведается одноглазый сторож. EXAMINE статуэтку и доставайте оттуда WINTER CHIP. Идите в комнату SUPERVISORов и открывайте сейф (помните пассворд (142235))? Доставайте VIRAL POWDER оттуда и используйте на нем сигарету, а потом - спичку.

Да... у нас получилось универсальное средство против распространения курения. Идите к RECEARCH AND DEVELOPMENT и снимите флажок со стенки. В нем Вы найдете ключ к компьютеру PAULa DUBOISa. Включайте компьютер, используйте на нем карту и покидайте GRS. Возвращайтесь домой.

DAY-5

BEATING THE ODDS: A CHAMELEON TO ONE

После небольшого отдыха идите к COUNTESS' MANSION и берите часы, которые лежат над камином. Используйте WINTER CHIP на них. В который раз попробуйте собрать изорванную записку из кабинета MARKUSa TACKERa. Там написано:

Brohter Marcus:
We are the seekers of purity who will abide nj defect in spirit or firm. The time is close at hand -- your work was exemplary and adlored in every detail to the holy prophecies. Now that we have the sacred relic in our possetion, our plans can be carried out. I regreet, that you had estimate DuBois. Alas, nion is folly of man. Shanzee is being held on the Moon Child and will pay dearly for her treachery. Also, as feared, brother Thaniel was not genetically suitable for our order and had to be retired.
Now your instructions. Go to the Bastion of Sancity (Long: 122'47'11", Latit: 41'28'6"). Upon arriving, the Chameleon will provide transport, though he will not travel with you to the Moon Child just now, as he has other business to attend before joining us.
Godspeed Brother.

Идите в Bastion of sancity. Там проходите чуть вперед, а потом налево. Там увидите дверь, которую Вам не открыть, а напротив нее будет веревка (bungee cord). Возьмите ее и пройдите дальше. Найдите нарисованного монстра на стенке, напоминающего DOOM, и вытащите у него из глаза камень (gemstone). Пройдите подальше, пока не найдете рыцарские доспехи. Рядом с ними лежат плоскогубцы. Используйте веревку на плоскогубцах и потом на этом используйте камень. Потом стрельните из этой штуки по вазе, которая стоит над рисунком, сразу обегайте комнату с другой стороны и заходите внутрь комнаты. Используйте Вашу скрученную сигарету на столике, а сами прячьтесь за стенку. Когда мужик ее покурит, ему станет немного не по себе и он, непонятно почему держась за ногу или даже чуть выше, умрет.

Посмотрите на девушку, лежащую на кресле, подвиньте щит на стенке и поверните переключатель. Потом поговорите с девушкой: Gumshoe motto, love cynic, ethical concern, migamous. Идите в кафе "BROKEN SCULL" и говорите с официанткой: make a pass, cash humour, no noncense brike... предложите ей $100 -bluffing name dropper -unprepared. Идите в roadside motel и говорите с девушкой о token и о silver dollar. Навестите и старого друга ROOKa в PAWNSHOP, спросите о SILVER DOLLAR. Идите обратно в BROKEN SCULL и там говорите: CASUALLY POSITIVE -offer from inventory... silver dollar. Потом мы придем к какому-то нервному мужику: FEEBLE JOKE. Он Вам предложит поиграть в какие-то новые наперстки. В первый раз выбирайте верхний стакан, во второй - средний, в третий - нижний и в четвертый - посередине. Возвращайтесь в бар: a small talk, styly boy sometime, oult bluff, join me. Да, действительно крепкий напиток... В следующий раз, когда захотим опохмелиться, будем знать что пить.

DAY-6

MOONING THE CULT

Пока мы будем кайфовать, нас переместят на базу культа под названием "MOON CHILD". На эту базу они поместили кучу людей: доктора, юристы, продавцы и тому подобное. Здесь тысячи самых разных людей, отвечающих каким-то их специфическим стандартам. Вы тоже подходите и поэтому Ваше место в садике, чтобы можно было подумать, вы за них или

против. Повернитесь назад и посмотрите на дверь и на противопожарную сигнализацию над ней. Но ни в коем случае не пытайтесь открыть эту дверь.

Походите по комнатке, откройте шкаф и достаньте оттуда Light Liquid. С пола поднимите камешек и еще один камешек поднимите с одной из грядок. Используйте один камень на другом. Потом найдите грабли и посмотрите на листья, лежащие перед дверью. Используйте грабли на них, потом Lighter Fluid, а потом искорки (т.е. два камушка). Результат получится просто ошеломляющий: придет охранник, начнет тушить огонь и случайно наступит на грабли, как в старых добрых мультяшках. И после этого всей своей бездыханной массой обрушится на огонь. Покинув сад, ищите STASY'S ROOM где-то справа. Там подходите к пульту управления и включайте его. Теперь мы будем проявлять свои медицинские "способности". Подвиньте бегунок с надписью temp на цифру чуть ниже 60, OXYGEN RATIO - 12, потом жмите на ADRENALINE, потом ELECTRIC SHOCK. Далее... TEMP - 90, SODIAN PENTHATOL, ADRENALINE, OXYGENE - 14. Продолжаем экспериментировать: TEMP - 98,6,... просто сердце кровью обливается, когда экспериментируем на такой классной девушке... OXIGEN RATIO - 16, ADRENALINE, SODIUM HARBONATE.

Нужно сказать, мы талантливы почти во всем. Нам удалось, как Богу, вдохнуть в нее жизнь. Говорите с Эвой и берите у нее листок с указаниями и ключ. Проходите в OBSERVATION DESK и там с помощью ключа Эвы открывайте сейф. Доставайте оттуда компьютер и используйте WINTER CHIP на нем. Подвинув одно из растений в комнате, Вы найдете еле заметный люк. Чтобы открыть его, Вам понадобится что-нибудь тяжелое. Сходите к двери с надписью RESIDENTAL DESKS и возьмите там большую железную трубу. В OBSERVATION DESK с помощью нее открывайте люк и берите оттуда кабель. Используйте кабель на компьютере. Со стола возьмите стакан с соком, EXAMINE его и потом используйте трубочку на кнопке рядом с дверью - непонятно откуда из стенки вылезет компьютер. Используйте свой маленький компьютер с WINTER CH.Ром на центральном мозге этого корабля. Все вокруг начнет взрываться, и только Вы и Эва сможете оттуда убежать. И MOON CHILD разлетится на маленькие кусочки по всей вселенной. Мир спасен и ему уже больше ничего не грозит.

Седьмой день я описывать не буду, так как этот день ТЕХ посвящает удовольствиям и развлечениям и вы будете просто следить за разгулом. К сожалению, Вы не сможете принять участие в этом. Скажу только, что в конце игры к ТЕХу вернется его симпатичная жена. Вот на этой, может быть оптимистической, а, может, и не очень заканчивается игра, ну а вместе с ней и мое описание.

## VIRTUOSO

Фирма - ELITE. Год выпуска - 1994. Размер - 28 Mb

"Виртуоз" - DOOM в новом ракурсе, где, при сохранении 3D и стандартов качества изображения, вид "глазами игрока" уступил место собственно игроку, которого Вы лицезреете преимущественно со спины.

Управляя обросшим мужичком в кожаной куртке, в темных очках и с парой пистолетов, отличающихся бесконечностью патронов, Вы участвуете в примитивной стрелялке, поднятой на уровень 3D и оцифрованных изображений.

VIRTUOSO не является чем-то выдающимся. Его преимущества - необычный ракурс, а также элементарность управления, позволяющая на время игры забыть о том, что Вы - человек разумный, и ненадолго превратиться в "человека стреляющего". Впрочем, является ли элементарность преимуществом - вопрос. Здесь, наверное, все решают предпочтения.

Что касается сюжета VIRTUOSO (который, вообще-то, практически отсутствует), то разворачивается все это дело в XXI веке. Перед нами отрицательная модель будущего. Зажиревшая бюрократия и безнаказанная преступность. Общество, отупевшее от беззакония и произвола. Плюс - всевозможные инородные одушевленные элементы, правомерно посчитавшие подобное разлагающееся общество легкой и лакомой добычей. Все плохо.

Все плохо, пока не объявляется некий "крутой" рок-гитарист, после чего становится еще хуже, так как он решает освободить мир от хотя бы части нависших над ним угроз, чем и занимается в течение всей игры, променяв виртуозную электрогитару на не менее виртуозные пистолеты (виртуоз - он и в Африке виртуоз, а в данной ситуации - также и на Марсе (очаге активности ненавистников человечества), в Заколдованном Доме и на Морской Военной Базе). В перечисленных трех миссиях - что-то около 25 подуровней. Декорации и противники меняются по миссиям.

**SETUP**

Начать надо с запуска установочного файла SETUP.EXE, что позволит Вам установить язык общения и звуковую карту, если таковая есть.

Выбор осуществляется нажатием цифр на клавиатуре, стоящих напротив нужной Вам позиции.

Язык общения. Поддерживаются английский, французский и немецкий. Про Россию, как всегда, забыли.

Звуковая карта. Поддерживаются 2 вида карт: SoundBlaster и его отсутствие. Если отсутствие - придется без звука.

SoundBlaster. Возможны следующие установки: IRQ - 2, 3, 5, 7, 10; DMA - 0, 1, 3; IO Port Address - только 220.

Вообще, со звуком в VIRTUOSO дело обстоит довольно слабо: и поддержка минимальная, и сама музыка - практически одна и та же и быстро надоедает. Один только звук на уровне.

**НАЧАЛО VIRTUOSO**

Запуск игры - файл VIRTUOSO.EXE. Параметры командной строки не используются.

Если игра не вскрыта, Вас после ознакомления с названием фирмы и игры попросят назвать пароль.

Далее Вы попадаете в Стартовое Меню.

Движение по меню - курсорные клавиши, выбор - ENTER.

Справа в треть монитора находится экран, на котором можно посмотреть записанные прохождения всех уровней выбранной в настоящий момент миссии (если, разумеется, достанет терпения и желания).

Выбор миссии (Mars, Haunted House и Marine) осуществляется слева в центре монитора нажатием на SELECT. Название выбранной миссии обозначено над SELECT.

Внизу проходит строка из четырех возможностей:

START - начать новую игру. Нажав на START, Вы попадете на экран с указанием миссии и уровня, после чего настает час пальбы.

LOAD - загрузить сохраненную игру. Можно сохранять до 6 игр. В меню Load Game напротив каждой сохраненной игры указано заработанное количество очков (считаются от начала миссии). Внизу - кнопка Quit, позволяющая вернуться в Стартовое Меню, ничего не загружая.

Сохраняться можно только по прошествии уровня. Когда уровень пройден, появляется межуровневое меню из трех возможностей: CONTINUE (Продолжить игру и начать следующий уровень), SAVE (Сохраниться) и QUIT (Вернуться в Стартовое Меню).

SET-UP - установка режимов игры. Отдельное Меню, четыре возможности.

Слева в столбик изображены (графически) различные установки. С помощью стрелок Вверх-Вниз выделите нужную и нажмите ENTER.

Справа находятся соответствующие им значения. Пройдемся по ним сверху вниз. <*> - некое значение.

1) Sound Effects
Volume <*>
Music
Volume <*>

Звук и музыка определяются здесь в процентном отношении. Например, если музыки 100%, то звука - оставшиеся 100-100=0, то есть 0% и наоборот. Изначально - 50/50, то есть музыка и звук равногромки.

2) Kontrols <*>

Управление может осуществляться с клавиатуры или джойстиком. Джойстик подходит любой. Изначально установлена клавиатура. Для выбора джойстика нажмите на кнопку из четырех противостоящих стрелок, после чего Вас попросят отцентровать джойстик.

3) Skill Level <*>

Уровень сложности. Определяется число противников на уровне, их подвижность, количество полезных предметов, Ваша убиваемость и т.п. Существует по возрастанию сложности 4 варианта: EASY (Легкий), MEDIUM (Средний), HARD (Тяжелый), IMPOSSIBLE (Невозможный).

4) Знак галочки - подтвердить сделанные изменения и вернуться в Стартовое Меню.

QUIT - Выйти из игры в DOS.

**УПРАВЛЕНИЕ, ПРОХОЖДЕНИЕ, ПРЕДМЕТЫ**

Управление.

Первым делом, управление. Здесь все до смешного элементарно. С помощью курсорных клавиш Вы идете вперед, назад или поворачиваетесь. Пробел - стрельба. Патроны бесконечны.

Чтобы продвигаться боком, спиной, прижавшись к стене, надо приблизиться к ней вплотную и нажать движение вперед.

Если Вы уперлись в стену и герой повернулся к Вам лицом, не жмите лихорадочно "вперед" или "назад". Сначала просто разверните его (вправо или влево, без разницы).

Знаки . и , - отклоняться вправо-влево.

M - включить просмотр карты уровня, если она у Вас есть.

Tab - взорвать бомбу, если, опять же, она у Вас есть.

Закончить игру и вернуться в Стартовое Меню - ESC.

Прохождение.

Цель уровня, как ни странно, отнюдь не в том, чтобы переконопатить из сена в солому всех обитающих на нем представителей местной флоры и фауны, что само по себе тоже хоро-

шо, но не первостояще. Задача - найти ключ (когда Вы его возьмете, появится сообщение "Exit Open" или его аналог на французском/немецком языке) и войти в некое отверстие, что является выходом на следующий уровень. Чтобы пройти через выход, достаточно к нему максимально приблизиться.

Правда, самым трудным бывает его найти, поскольку он обычно никак не помечен и находится где-то на задворках цивилизации.

Ключ, открывающий выход, выглядит как желтый архаичный артефакт из времен Буратино, заключенный в прозрачную сферу.

Предметы.

Все предметы, кроме ключа, заключены в ограненные шары черно-желтого цвета, как дорожные знаки, предупреждающие о железнодорожном переезде. Имеют привычку висеть в воздухе, никуда не улетая, подобно буйкам на море. Если по ним выстрелить, взрываются, оставляя висеть разные интересные предметы, а именно:

а) белые в синей/красной каемке шары - призовые очки. Счет Ваших очков идет справа вверху экрана монитора. Отсчет начинается с первого уровня и идет до конца миссии;

б) сфера с заключенным в ней Сердцем - Добавочная жизнь. Когда Вас все-таки (по досадному недоразумению, конечно) убивают, Вы оказываетесь в начале уровня, однако все убитые Вами враги при этом не воскресают;

в) сфера с олимпийцем-бегуном синего цвета - Регенерация жизненных сил, шкала в строке статуса слева вверху. Восстановление на 1/5. Если в Вас еще ни разу не попали и лечение Вам не требуется, то сферу Вы возьмете, но толку это не возымеет никакого;

г) зеленая сфера-конус - Радар. Отобразится слева на экране монитора. На радаре отображаетесь Вы и все противники, попадающие в действие радара. Рекомендуется не отрывать от него глаз, так как часто на Вас станут нападать сзади, и стрелять, если враг не видим в темноте, используя радар как наводку;

д) сферы с желтым грибом взрыва наподобие атомного - Бомбы. Чтобы взорвать, нажимаете TAB. Уничтожает всех врагов, находящихся в непосредственной близости от Вас, не причиняя собственно Вам никакого урона. Каждая бомба - одноразового пользования.

Наличие бомб отображается значками взрыва в левом углу экрана монитора под строкой статуса;

е) сфера с изображением автомата - Автомат или что-нибудь подобное. VIRTUOSO предоставляет массу различных форм и видов вооружения, при этом используется то, которое Вы подхватили последним;

ж) сфера-Карта. Отображается слева вверху под строкой статуса. Нажав на клавишу M, Вы сможете получить карту уровня. На время просмотра карты игра приостанавливается. Вернуться к игре - еще раз press на букву M.

**СТРОКА СТАТУСА**

Во время игры по верхнему окончанию экрана монитора тянется некая красочная панель состояния Вашего героя, которую условно можно назвать Строкой Статуса. Изучим ее слева направо.

Выше, при описании предметов, которые Вы собираете в ходе прохождения уровня, уже сделаны некоторые разъяснения по ее поводу; теперь попытаемся их систематизировать и дополнить.

Красно-желто-синяя шкала - показатель жизни. По мере того, как Вас ранят (при этом Ваш Виртуоз позорно мерцает, как ненастроенный телевизор), шкала убывает. Когда она кончится - Вас убили.

Значок сердца и число рядом с ним - количество жизней. Изначально - три.

Число, возрастающее по мере того, как Вы крушите врагов, - набранные очки.

Большой зеленый овал с белой точкой посередине - радар, где белая точка - Вы. Наземные противники, попадающие в поле зрения радара, изображаются коричневыми точками, летающие - белыми. В момент гибели врагов точки окрашиваются в синий цвет и тухнут.

Слева под строкой статуса изображаются карта, бомбы и прочие предметы, которые могут пригодиться в хозяйстве.

**ПАРА СОВЕТОВ**

Собственно, простота игры не располагает к долгому разглагольствованию о том, как лучше выстрелить - подумав или сразу. Разумеется, сразу.

Объяснять, как пройти каждый уровень и найти выход, тоже бессмысленно, так как особых сложностей на этом пути, как правило, не возникает.

Разве что несколько общих советов из области максимальной эффективности.

1) Входя в новое помещение, орошайте его веером пуль. Радар не показывает некоторые застывшие или отдаленные мишени, поэтому подобный дождь может заставить их выдать себя, перейдя в наступление.

2) Можно практически не смотреть на экран (только на поворотах), а полностью играть по радару, целясь и стреляя согласно его указаниям.

3) Не стойте на месте, как грациозная лань, безостановочно двигайтесь. Особенно, когда противник способен стрелять.

4) Можно, продолжая стрелять, разворачиваться на месте, организуя круговую оборону.

# WARLORDS 2

## Фирма - SSG. Год выпуска - 1994.

### 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ. ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ РАЗНЫЕ ВЕРСИИ ИГРЫ.

Аббревиатура SSG (фирма - производитель игры WARLORDS) расшифровывается так: Strategic Studies Group. Слово Strategic (что в переводе на русский язык обозначает "стратегия") появилось в названии неслучайно: SSG специализируется на выпуске именно стратегических игр. Венцом их творения стали игры WARLORDS I и WARLORDS II; о последней и пойдет речь в этом описании.

WARLORDS II - это качественно сделанная стратегическая игра с очень неплохой графикой (640x480x16), множеством сценариев, с огромным количеством разнообразных армий. В игре могут участвовать до 8 человек, в качестве соперника может быть выбран компьютер, можно использовать уже созданные сценарии, а можно создавать их и самому, установив необходимые параметры и плюс ко всему этому...

Стоп, самое время сделать одну очень важную оговорку: есть несколько существенных отличий версии 1.11 от, например, версии 1.0. В первой из них (о которой и пойдет речь) увеличено количество сценариев по сравнению с версией 1.0 (с 6 до 30), во-первых, а во-вторых, в версии 1.11 добавлена программа для создания своих собственных сценариев (ее описание Вы найдете в этом руководстве). Это действительно очень важное добавление. И, безусловно, еще ряд мелких изменений, но, на наш взгляд, они не носят принципиального характера, и мы на них останавливаться не будем.

Подведя итог всему вышеизложенному, хочется сказать: если Вы любите стратегические игры, то WARLORDS II Вам понравится - будьте уверены. Это может быть и не DUNE 2, и не WARCRAFT, но тем не менее поиграть стоит.

### 2. ТРЕБОВАНИЯ К ВАШЕМУ КОМПЬЮТЕРУ.

Чтобы запустить игру на Вашем компьютере, должно быть свободно не менее 580 килобайт базовой памяти. В случае, если Вы используете звуковую карту, игре понадобится несколько больше свободной памяти (примерно 590 килобайт). А вообще, WARLORDS II работает быстрее всего на машинах с свободной памятью от 600 килобайт.

Какие могут возникнуть проблемы после запуска игры?

1. Игра не запускается.

Убедитесь, что на Вашем компьютере есть 580 килобайт свободной памяти. Проверьте это командой MEM. Для этого наберите MEM в командной строке DOS и Вы увидите сообщение "Largest Executable Program Size: XXX K". Если "XXX" меньше, чем 580, то Вам необходимо увеличить объем свободной памяти компьютера. Как это сделать, Вы можете узнать из инструкции по DOS.

Убедитесь, что Ваша звуковая карта соответствует установленной звуковой карте в игре. Это может быть причиной зависания игры. Например, если у Вас имеется Adlib, а Вы установили PAS, то игра работать не будет.

2. Не работает звуковая карта.

Это может быть, если Вы неправильно установили Вашу карту. Запустите программу INSTALL, чтобы переинсталлировать звук.

Если у Вас SOUND BLASTER, убедитесь, что правильно установлены параметры MEMORY/IRQ/DMA. Хотя установочная программа обычно сама определяет их, тем не менее сравните их с параметрами, указанными в Вашей инструкции по звуковой карте.

3. SOUND BLASTER PRO издает странные звуки.

Причиной этого является неправильный драйвер. Многие карты используют драйвер "SOUND BLASTER PRO II (OPL)", но также часто встречается и "SOUND BLASTER PRO I (YAMAHA)" драйвер. Попробуйте запустить оба и Вы узнаете, с каким из них Ваша звуковая карта работает правильно.

4. Игра работает слишком медленно.

Существует несколько способов ускорить работу игры. Первый из них - это установить программу для кэширования диска, например, SMARTDRV.

Попробуйте освободить базовую память. Игра работает быстрее на машинах с 600 килобайтами свободной памяти и еще быстрее на машинах с 610 килобайтами.

Используйте EXPANDED память. EXPANDED работает быстрее, чем EXTENDED память, и игра может работать в два (!) раза быстрее.

Чтобы установить EXPANDED память, наберите в файле CONFIG.SYS команду типа этой: "DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 2048", которая разместит 2 мегабайта EXPANDED памяти.

5. Как изменить тип звуковой карты.

Запустите программу INSTALL.EXE. Она находится в директории WARLORD2, для ее запуска наберите INSTALL. Установите новые параметры звуковой карты.

## 3. ЧТО ОТ ВАС ТРЕБУЕТСЯ.

В игре Вам придется выступить в роли главы королевства, которому предстоит завоевать мир. Звучит банально, но большинство стратегических игр не отличаются разнообразием конечной цели (захватить все земли и уничтожить всех врагов, хотя есть, конечно, и исключения), и поэтому авторы стараются сделать наиболее интересным сам процесс ее достижения.

## 4. ЧТО ЕСТЬ В ВАШЕМ РАСПОРЯЖЕНИИ.

Во - первых, это Ваша армия, которая состоит из различных воинов, во - вторых, это города, в которых Вы можете производить свои войска, в - третьих, еще существуют волшебные существа, обладающие чудовищной силой и, наконец, герои. Герои- это особый вид воинов, которые имеют гораздо большие возможности по сравнению с остальными бойцами. В чем выражаются эти возможности, читайте далее в разделе "ГЕРОИ".

## 5. КТО ВАМ ПРОТИВОСТОИТ.

Соперником может выступать как компьютер (можно установить несколько уровней сложности), так и Ваш товарищ или несколько товарищей. Так как эта игра не в реальном времени (т. е. разделяется на ходы; вспомните CIVILIZATION), то сложностей с управлением не будет. Всего отводится около двухсот ходов (а не триста, как написано в инструкции, причиной этому - нехватка памяти). Для большинства игр этот предел - более чем достаточно.

## 6. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.

Теперь, когда мы описали основные особенности игры, перейдем к детальному изложению и начнем с подготовки к игре.

Для запуска игры наберите "war2", после этого Вы можете добавить следующие параметры (вообще, они необходимы для нестандартных конфигураций компьютера, монохромных мониторов и т. п.; если Ваш компьютер удовлетворяет свойствам перечисленным в разделе "ТРЕБОВАНИЯ К ВАШЕМУ КОМПЬЮТЕРУ", то нет никакой необходимости вводить эти параметры):

'x' - для использования EXTENDED MEMORY (XMS память);
'h' - не использовать EXTENDED или EXPANDED MEMORY (EMS или XMS память);
's' - давать армии свои имена (альтернативное наименование армий);
'm' - моноверсия, используйте для монохромных дисплеев, например, в компьютерах типа LAPTOP;
'v' - отключение подсказок во время игры;
'n' - отключение заставки перед игрой.

После заставки (если Вы, конечно, не убрали ее ключом 'n') появится ГЛАВНОЕ МЕНЮ (MAIN MENU), в котором будут следующие пункты:

**NEW SCENARIO** - выбрать новый сценарий для игры;
**LOAD GAME** - запустить ранее записанную игру;
**RANDOM MAP** - создать новый сценарий, задав необходимые параметры;
**BEGIN** - приступить к игре.

Теперь подробнее о каждом из пунктов:

NEW SCENARIO. В WARLORDS II версии 1.11 тридцать(!) сценариев. Каждый из них имеет свою картинку (она находится справа от ГЛАВНОГО МЕНЮ) и почти в каждом используются оригинальные армия, города и прочее. Если Вы выберете этот пункт, то попадете в меню ВЫБОРА СЦЕНАРИЯ (SCENARIO), где слева будут названия сценариев, а справа:

NAME - название выбранного сценария;
DESCRIPTION - описание сценария;
CITIES - количество городов;
RUINS - количество руин;
PLAYERS - число игроков для данного сценария.

Приводим таблицу с названиями сценариев и их кратким описанием:

| Название сценария | Краткое описание | Города | Руины | Игроки |
|---|---|---|---|---|
| America | Америка | 80 | 38 | 8 |
| Arthurian Britain | Сражения короля Артура | 70 | 36 | 7 |
| Chessboard | Острова расположены в шахматном порядке | 32 | 36 | 2 |
| Dragon Realms | Сражение пяти драконов | 40 | 24 | 5 |
| Elemental Crux | Борьба между монстрами | 52 | 28 | 8 |
| Elemental Problems | Восстание чудовищ | 43 | 15 | 8 |
| Erythea Campaign | Война в королевстве Еразии | 80 | 40 | 8 |
| Esesgee Isle | Сражение на острове Эсесджи | 41 | 25 | 8 |

| Название сценария | Краткое описание | Города | Руины | Игроки |
|---|---|---|---|---|
| Europa | Национальные столкновения 1910-1920гг | 97 | 40 | 7 |
| Flooded Halls | Наводнение скоро уничтожит зти земли | 89 | 40 | 8 |
| Glacial Islands | Битва на замерзшем озере | 40 | 16 | 8 |
| Hadesha Campaign | Хадеша - это земля ужаса | 80 | 40 | 8 |
| Hand of Fate | По форме этот остров похож на руку | 35 | 24 | 5 |
| Invasion | Вторжение с чужой планеты X | 79 | 30 | 8 |
| Isladia Campaign | Сражение лордов Исладии | 80 | 40 | 8 |
| Isle of the Wheel | Этот остров напоминает колесо | 21 | 26 | 5 |
| Isles of Sorcery | Четыре хранилища волшебства | 20 | 16 | 4 |
| Jungle Valley | Соперничество за владение долиной | 60 | 25 | 8 |
| Knight's Isle | Остров похож на шлем рыцаря | 21 | 27 | 4 |
| Landlords | Действие разворачивается в наше время | 37 | 21 | 5 |
| Minotaur Maze | Лабиринт Минотавра | 30 | 15 | 4 |
| Roman | Римская империя | 90 | 40 | 8 |
| Rule Britannia! | Завоевание Великобритании | 100 | 40 | 8 |
| Selentia | Гражданская война в Селентии | 40 | 27 | 5 |
| Spectremia | Это умирающая земля | 66 | 26 | 8 |
| Spindle Isle | Веретено жизни и смерти | 30 | 10 | 3 |
| Star | Звезда рыцаря | 21 | 20 | 6 |
| The Well | Все дороги ведут к Веллу | 30 | 10 | 6 |
| Tutorial | Это тренировочный сценарий | 6 | 6 | 2 |
| Warthogs II | Сражение за небеса | 26 | 11 | 4 |

Выбор сценария подтвердите нажатием кнопки "OK" или откажитесь от выбора нажатием кнопки "CANCEL" (Вы вернетесь в ГЛАВНОЕ МЕНЮ). Для запуска сценария нажмите BEGIN.

LOAD GAME. Вы можете приступить к ранее записанной игре. Найдите нужную Вам игру среди списка и нажмите кнопку "OK" для продолжения или "CANCEL" для возврата в ГЛАВНОЕ МЕНЮ.

A RANDOM MAP. Эта функция меню позволяет создать новую карту. Вам необходимо задать следующие параметры:

Water (территории, занимаемые океаном [5%..17%]);
Hills (территории, занимаемые холмами [5%..17%]);
Cities (территории, занимаемые городами [70%..100%]);
Forest (территории, занимаемые лесами [9%..21%]).

Около каждого из этих пунктов находится кнопка с изображением вопросительного знака. Если Вы нажмете ее, то соответствующий пункт будет установлен по случайному закону.

Terrian type (тип территории, на которой будут разворачиваться события):
Grassland - луга;
Ice World - ледовые поля;
Mudflats - болота.

Cities can produce allies (города могут производить армии):
Yes - могут;
No - не могут.

Army Set (выбор армии).

City Set (выбор городов).

Shield (выбор своей эмблемы в виде щита).

Эти последние три параметра содержат названия сценариев. Например, если в пункте Army Set установлено Am, то это значит, что в игре будет использоваться армия, созданная для сценария America. То же касается и остальных двух пунктов. Далее приводится список возможных установок:

| Название установки | Соответствующий сценарий |
|---|---|
| Default | Tutorial |
| Am | America |
| Chess | Chessboard |
| Elemental | Elemental Crux (Problems) |
| Europa | Europa |
| Invade, Space | Invasion |
| Jungle | Jungle Valley |

| Название установки | Соответствующий сценарий |
|---|---|
| Knight | Knight's Isle |
| Land | Landlords |
| Maze | Minotaur Maze |
| Roman | Roman |
| Conq | Rule Britannia |
| Specta | Spectremia |
| Star | Star |
| Hogs | Warthogs 2 |

Чтобы запустить игру, нажмите "BEGIN". Для возврата в ГЛАВНОЕ МЕНЮ нажмите "CANCEL".

BEGIN. Выбрав этот пункт, Вы запустите выбранный или созданный сценарий.

## 7. МЕНЮ НАСТРОЙКИ ИГРЫ.

Наконец мы расстались с ГЛАВНЫМ МЕНЮ, и теперь придется некоторое время подождать, пока компьютер создаст карту игры и т. п. После этого Вы попадете в последнее меню - МЕНЮ НАСТРОЙКИ ИГРЫ. Слева Вы увидите изображения игроков, названия их королевств, а так же тип играющего:

HUMAN - играет человек;

KNIGHT - играет компьютер (легкий уровень; компьютер не прилагает больших усилий для победы; рекомендуется начинающим);

LORD - играет компьютер (средний уровень; мастерство компьютера возрастает; рекомендуется более опытным игрокам);

WARLORD - играет компьютер (сложный уровень; компьютер будет очень опасным и коварным соперником; рекомендуется только для очень опытных игроков);

OFF - игрок отключен.

Если Вы хотите изменить название королевства определенного игрока, нажмите мышкой на "CHARACTER". Если в роли играющего выступает компьютер, Вы можете изменить так же характер правления главы королевства. Если этот характер будет отличаться от стандартного (первый в списке; сам список расположен слева и внизу ), то на изображении компьютера появится шапочка.

Для установления случайных характеров Вам необходимо нажать кнопку "RANDOM CHARACTER".

Справа находится меню ОПЦИЙ (OPTIONS):
BEGINNER - уровень сложности для начинающих;
INTERMEDIATE - уровень сложности для игроков среднего класса;
ADVANCED - уровень сложности для опытных игроков;
EDIT OPTION - изменение опций (см. ниже);
I AM THE GREATEST- "Я САМЫЙ ВЕЛИКИЙ" для великих.

А под ним находится меню ИГРЫ (GAME):
BEGIN - приступить к игре;
MAIN MENU - вернуться в ГЛАВНОЕ МЕНЮ.

Остановимся подробнее на пункте EDIT OPTION. Выбрав его, Вы попадете в новое меню ОПЦИЙ ИГРЫ (GAME OPTIONS):

Опции, влияющие на сложность игры:
NEUTRAL CITIES - роль нейтральных городов в игре:
Average - средняя (защита нейтрального города - небольшой отряд);
Strong - значительная (в нейтральном городе находится мощная армия);
Active - активная (в нейтральном городе производятся войска).
QUESTS - возможность получения специальных заданий для героев (см. далее в разделе "ГЕРОИ"). On - такая возможность есть, Off - такой возможности нет.
VIEW ENEMIES - видение врагов. On - враг виден всегда, Off - враги видны только в непосредственной близости от Ваших городов или войск.
RAZING CITIES - уничтожение городов. Any Time - в любое время, On Capture - при захвате, Not Allowed - запрещено.
DIPLOMACY - дипломатия. On - используется в игре, Off - не используется в игре.
HIDDEN MAP - скрытая карта. On - участки карты будут видны только после того, как на них побывали Ваши войска, Off - доступна вся карта целиком.
VIEW PRODUCTION - возможность посмотреть на продукцию, производимую в городах соперника или в нейтральных городах. On - такая возможность есть, Off - такой возможности нет.

Опции, не влияющие на сложность игры:
INTENCE COMBAT - устанавливается способ сражения большого количества войск. On - быстрый, Off - медленный.

MILITARY ADVISOR - военный советник. Вы можете получить прогноз предстоящей битвы. On - такая возможность есть, Off - такой возможности нет.
QUICK START - быстрый старт. Все нейтральные города могут быть поделены поровну ( или почти поровну ) между игроками. On - такая возможность есть, Off - такой возможности нет.

RANDOM TURNS - очередность ходов может быть в случайном порядке. On - такая возможность есть, Off - такой возможности нет.

Теперь нажмите "DONE" для возврата в МЕНЮ НАСТРОЙКИ ИГРЫ. Если Вы выберете одну из кнопок: "BEGINNER", "INTERMEDIATE" или "ADVANCED", то компьютер установит сам все опции в зависимости от сложности.

Для восстановления опций, которые Вы использовали в последней игре, нажмите кнопку "RECALL OPTIONS".

Надпись "Difficulty Rating" означает сложность игры в процентах (100% - максимальная сложность). Это было последнее меню настройки игры, и теперь Вы приступаете к самой игре, нажав кнопку "BEGIN", или возвращаетесь в ГЛАВНОЕ МЕНЮ, нажав кнопку "MAIN MENU".

## 8. УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ.

Экран можно условно поделить на четыре части:

КАРТА. В этой части экрана показана территория, на которой будут разворачиваться события. Так как на КАРТЕ лишь общий вид, то возникает необходимость в увеличении ее участков.

**УВЕЛИЧЕННАЯ ЧАСТЬ КАРТЫ**

**(игровое поле)**

**КАРТА**

**УПРАВЛЕНИЕ**

**ИНФОРМАЦИЯ**

ИГРОВОЕ ПОЛЕ. Это увеличенная часть КАРТЫ. На нем Вы можете видеть города, армии, корабли, руины и т. д.

ИНФОРМАЦИЯ. Здесь Вы получаете следующую информацию:
- цифра рядом с изображением города - число Ваших городов;
- цифра рядом с изображением сундука - деньги в Вашей казне;
- цифра рядом с изображением золотых монет - Ваш доход;
- цифра рядом с изображением протянутой руки - Ваши военные расходы.

УПРАВЛЕНИЕ. В этом окне Вы можете отдавать приказы своим подразделениям. Учтите, что четыре больших кнопки внизу могут быть изменены Вами (об этом смотрите дальше), поэтому рассмотрим только маленькие кнопки и самую большую (на ней изображены два перекрещенных меча и буква "D"):

• изображение ног. Ваш отряд будет двигаться к конечной цели маршрута;
• стрелка вправо. Переход от текущей группы бойцов к следующей;
• восклицательный знак. Переход к следующему отряду, но текущий отряд больше не выбирается (в этом ходе);
• два перекрещенных меча. Текущий отряд займет оборону. Он не будет выбираться в течение текущего и последующих ходов. Выделить этот отряд можно, только наведя на него курсор в виде прицела, об этом смотрите далее;
• флажок с крестиком. Вы заканчиваете действия с текущим отрядом, не выбирая следующий. Курсор принимает вид прицела. Теперь Вы можете выбрать абсолютно любой отряд, даже если этот отряд занял оборону;
• восемь кнопок со стрелками. Нажав одну из них, Вы передвинете рамку, которая ограничивает ИГРОВОЕ ПОЛЕ, в соответствующую сторону. Эта рамка находится на КАРТЕ. Кнопка, находящаяся внутри восьми кнопок, отцентрирует текущий отряд;
• изображение воина со стрелками (левая прямоугольная кнопка). Показывает начальное положение отряда и конечный пункт его передвижения;
• ромбик с вопросительным знаком. Получение информации об управлении игрой (очень краткое; поверьте, этот встроенный HELP ни в коем случае не заменит данного описания);
• изображение воина с крестиком (правая прямоугольная кнопка). Отменить передвижение текущего отряда;
• два перекрещенных меча и буква "D" (самая большая кнопка). Эта кнопка включает экран дипломатии (подробнее смотрите далее).

**Управление мышью**

Хотя предыдущий параграф выглядит довольно-таки устрашающе, не пугайтесь - управление в WARLORDS II не очень сложное. Управлять удобнее всего мышкой и клавиатурой. Левая кнопка служит для выделения (подтверждения, нажатия и т. п.), а правая практически всегда вызывает помощь.

Указатель мыши (курсор) во время игры может превращаться в следующие картинки:

• линза. В случае, если курсор находится на КАРТЕ. Нажмите левую кнопку мыши для установления нового ИГРОВОГО ПОЛЯ;

• ноги. Движение армии по земле;

• корабль. Движение армии по воде;

• башня. Курсор установлен на город;

• рука. Нажмите кнопку мыши и Вы получите информацию о территории;

• прицел. При наведении на отряд. Двойное нажатие левой кнопки мыши выделит всю группу;

• руины. При наведении на руины или разрушенный город;

• меч. Курсор принимает вид меча, когда он расположен между Вашим и вражеским отрядом. Нажмите левую кнопку мыши и начнется сражение;

• вопросительный знак. Он появится, если Вы будете держать нажатой клавишу "SHIFT", когда курсор имеет вид меча. Нажмите левую кнопку мыши и появится военный советник, который сообщит Вам предполагаемый исход битвы;

• сердце. То же самое, что и меч, но этот указатель появляется только в том случае, если между Вами и противником нет состояния войны (см. раздел ДИПЛОМАТИЯ);

• пунктирная стрелка. Появляется, когда надо посмотреть маршрут отряда без его передвижения (как ее вызвать, см. ниже).

**Управление от клавиатуры**

"ENTER" - выбирает следующий отряд.
"ESC" - заканчивает действия с текущим отрядом (этот отряд нельзя выбрать в данном ходу) и выбирает следующий.
"SPACE" - объединяет все отряды в одну большую армию.
"TAB" - попеременно показывает армию и ее конечный пункт передвижения.
"HOME" - отцентровать армию на ИГРОВОМ ПОЛЕ.
"END" - приказать отряду двигаться к конечной цели маршрута.
"DEL" - отмена выбора текущего отряда. Курсор становится в виде прицела.
"BACKSPACE" - отменить передвижение текущей армии.
"CTRL" - держите эту клавишу нажатой и курсор превратится из прицела в ноги.
"SHIFT" - держите эту клавишу нажатой и курсор превратится из ног в прицел. Когда курсор имеет вид меча, нажатие этой кнопки вызовет военного советника.
"ALT" - держите эту клавишу нажатой и курсор превратится в пунктирную стрелку. Теперь Вы можете смотреть на маршрут отряда без его передвижения.

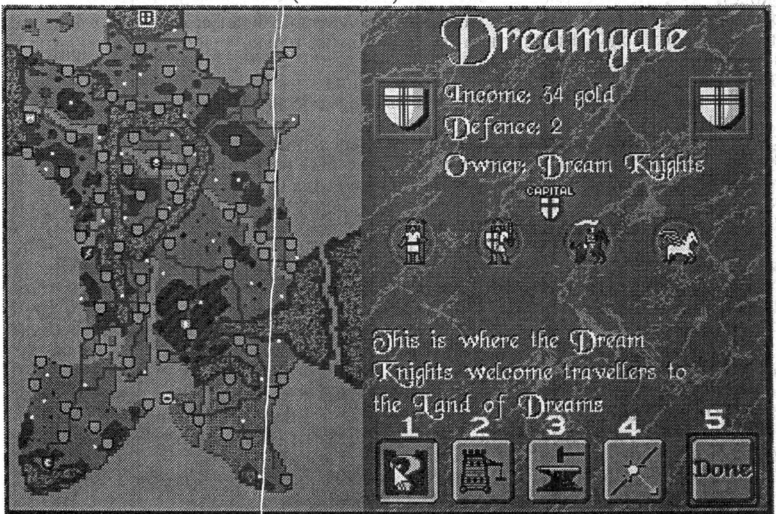
## 9. ГОРОДА

Зачем нужны города? Во - первых, это источник прибыли: чем больше у Вас городов, тем больше будет Ваша прибыль. Во- вторых, в городах можно производить войска.

Как попасть в меню города? Для этого наведите курсор на город (курсор станет в виде башни) и нажмите левую кнопку мыши. Теперь Вы внутри города. Внизу Вы увидите четыре кнопки по управлению и изменению города.

Нажатие кнопки с изображением вопросительного знака (City Info) даст Вам информацию о городе:

CITY INFORMATION (ИНФОРМ)



DREAMGATE - НАЗВАНИЕ ГОРОДА
Income: 34 gold - Прибыль за один ход
Defence: 2 - Сила защитных сооружений
Owner: DREAM KNIGHTS - Владелец города
Строчка с изображением воинов - ВОЙСКА, КОТОРЫЕ МОЖНО ПОСТРОИТЬ
Еще ниже - КРАТКАЯ ИНФОРМАЦИЯ О САМОМ ГОРОДЕ
Клавиша 1 - ИНФОРМАЦИЯ
Клавиша 2 - СТРОИТЕЛЬСТВО
Клавиша 3 - ВОЙСКА
Клавиша 4 - ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВОЙСК
Клавиша 5 - ВЫХОД ИЗ ЭТОГО МЕНЮ

Нажмите кнопку с изображением башни - крана (City Build) для меню перестройки города:

CITY BUILD (СТРОИТ)




DREAMGATE - НАЗВАНИЕ ГОРОДА
Income: 34 gold - Прибыль за один ход
Defence: 2 - Сила защитных сооружений
Owner: DREAM KNIGHTS - Владелец города
Клавиша 1 - ИНФОРМАЦИЯ
Клавиша 2 - СТРОИТЕЛЬСТВО
Клавиша 3 - ВОЙСКА
Клавиша 4 - ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВОЙСК
Клавиша 5 - ВЫХОД ИЗ ЭТОГО МЕНЮ
Клавиша 6 - ПЕРЕИМЕНОВАТЬ ГОРОД
Клавиша 7 - УНИЧТОЖИТЬ ГОРОД
Клавиша 8 - ИЗМЕНИТЬ

Для переименования города нажмите кнопку ПЕРЕИМЕНОВАТЬ ГОРОД (Rename) и введите новое имя города. Превратить город в руины Вы можете нажатием кнопки УНИЧТОЖИТЬ ГОРОД (Raze). А нажатие кнопки ИЗМЕНИТЬ ВОЙСКА поместит Вас в новое меню ПЕРЕСТРОЙКИ ПРОИЗВОДИМЫХ ВОЙСК (Build Production). Внизу будут войска, которые могут быть произведены в городе на текущий момент, а в центре меню будет список всевозможных войск, возле которых будет указана цена, необходимая для начала производства данного типа войск. Если воин будет серого цвета, то это значит, что производить данное подразделение Вы не можете - не хватает денег или (и) это подразделение уже производится в этом городе. Надпись "Thou hast ... Gold" означает "в казне имеется ... золота". Кстати, в городе может производиться не более четырех различных видов войск.

Для строительства войск нажмите кнопку с изображением молота и наковальни (City Production):

CITY PRODUCTION (ВОЙСКА)




DREAMGATE - НАЗВАНИЕ ГОРОДА
Под названием города - производимый отряд, время его подготовки
Еще ниже - войска, которые могут производиться в городе
Клавиша 1 - ИНФОРМАЦИЯ
Клавиша 2 - СТРОИТЕЛЬСТВО
Клавиша 3 - ВОЙСКА
Клавиша 4 - ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВОЙСК
Клавиша 5 - ВЫХОД ИЗ ЭТОГО МЕНЮ
Клавиша 6 - ОСТАНОВИТЬ ПРОИЗВОДСТВО ВОЙСК

В игре предусмотрена такая возможность, как переброска производимых войск из одного города в другой. Это очень удобно и вполне оправдано: например, у Вас есть города в глубоком тылу, где производятся мощные войска. А города на линии фронта не производят необходимое число войск для собственной защиты. Вот тут-то и надо использовать возможности переброски. Нажмите кнопку с изображением точки и стрелок (Vector Production) и Вы окажетесь в меню переброски войск:

VECTOR PRODUCTION (ПЕРЕДВ)

DREAMGATE - НАЗВАНИЕ ГОРОДА
Current - текущий отряд переброски
Next turn - отряд придет в следующем ходу
Turn after - отряд придет через ход
Клавиша 1 - ИНФОРМАЦИЯ
Клавиша 2 - СТРОИТЕЛЬСТВО
Клавиша 3 - ВОЙСКА
Клавиша 4 - ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВОЙСК
Клавиша 5 - ВЫХОД ИЗ ЭТОГО МЕНЮ
Клавиша 6 - ОТПРАВИТЬ ОТРЯД
Клавиша 7 - ПЕРЕНАПРАВИТЬ ВОЙСКА
Клавиша 8 - ПОКАЗАТЬ ВСЕ ПЕРЕБРОСКИ

Это меню требует некоторых пояснений:

ТЕКУЩИЙ ОТРЯД ПЕРЕБРОСКИ (Current) - отряд(ы), который(ые) отправится из города.

ОТРЯД ПРИДЕТ В СЛЕДУЮЩЕМ ХОДУ (Next Turn) - отряд(ы), который(ые) придут в город в следующем ходу.

ОТРЯД ПРИДЕТ ЧЕРЕЗ ХОД (Turn After) - отряд(ы), который(ые) придут в город через ход.

ОТПРАВИТЬ ОТРЯД (Vector Production) - нажмите эту кнопку, после чего выберите на карте нужный город для переброски отряда и нажмите левую кнопку мыши.

ПЕРЕНАПРАВИТЬ ВОЙСКА (Move Destination) - нажав эту кнопку, Вы получите возможность перенаправить войска, прибывающие в этот город.

Кнопка "ПОКАЗАТЬ ВСЕ ПЕРЕБРОСКИ" позволит увидеть все передвижения войск, осуществляемые Вами.

Нажатие кнопки "DONE" в меню управления городом вернет Вас обратно на игровое поле.




Есть так называемые города - порты. Это прибрежные города, обычно отмеченные якорем. Корабли могут отправляться и причаливать либо около мостов, либо в таких городах. Если город - порт уничтожен, он все равно остается портом.

## 10. ВАША АРМИЯ

Чтобы построить воинское подразделение, Вам необходимо зайти в город, в котором оно будет строиться, и выбрать из возможных подразделений то, которое Вам надо подготовить. Для этого просто нажмите на изображение нужной армии. Теперь Вы увидите следующую информацию:

Time - это то время (количество ходов), за которое будет построен отряд;

Cost - это сумма, которая расходуется в течение каждого хода на содержание отряда после его создания;

Stringth - это сила отряда. Она может меняться в зависимости от некоторых причин, читайте об этом далее.

Move, Movement - число единиц перемещения за один ход. Тоже меняется по некоторым причинам (см. далее).

Эту информацию можно получить и другим путем - нажмите и держите правую кнопку мыши, предварительно наведя курсор на какой-нибудь отряд в городе. Если Вы сделаете это на ИГРОВОМ ПОЛЕ, то увидите состав группы воинов (таким образом можно просматривать и вражеские группировки).

Чтобы узнать об особенностях каждого воина, нажмите "о" или выберите пункт ARMY BONUS в меню VIEW. Вы увидите следующую информацию:

| НАЗВАНИЕ | СИЛА | ДВИЖЕНИЕ | СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАЧИСЛЕНИЯ |
|---|---|---|---|
| ....... | ....... | ....... | ....... |

НАЗВАНИЕ и СИЛА - это соответственно название и мощь отряда. Это все просто и понятно, а вот следующие два пункта представляют гораздо больший интерес.

ДВИЖЕНИЕ - это количество единиц перемещения за один ход. Вообще, войска быстрее всего передвигаются по дорогам (ROAD) (кстати, число перемещений отряда подразумевает именно передвижение по дороге), чуть медленней - по равнинам и совсем медленно - по болотам, лесам, холмам, а в горах могут передвигаться лишь летающие армии; НО если в ко-

лонке ДВИЖЕНИЕ нарисована какая-нибудь местность, то это значит, что скорость данного отряда не будет уменьшаться при движении по этой территории.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАЧИСЛЕНИЯ (БОНУС) - это дополнительная сила или возможности воина. Расшифруем наиболее распространенные сообщения:

+1 str in open - сила увеличивается на единицу при сражении на открытой местности;
+1 str in woods - сила увеличивается на единицу при сражении в лесу;
+1 str in hills - сила увеличивается на единицу при сражении на холмах;
+1 str in city - сила увеличивается на единицу, когда армия расположена в городе;
+1 to stack - сила увеличивается на единицу, когда данный воин находится в группе;
+1 stack in hills - сила увеличивается на единицу при сражении на холмах, воинов объединенных в группу;
-1 enemy stack - отнимает единицу силы у вражеской группировки;
+1 special - специальный бонус (Special Bonus). На него увеличивается сила группы, которую возглавляет данный воин;
cancel hero - нейтрализует бонус героя (Hero Bonus);
cancel non-hero - нейтрализует специальный бонус.

Это не весь список, но тем не менее Вы легко разберетесь на основе этого и с остальными сообщениями, приводить полный список не имеет смысла - он слишком большой.

Мы не будем рассматривать все виды воинов - это тоже не имеет смысла по вышесказанной причине, самое главное для воина - это его основные параметры (СИЛА, ПЕРЕДВИЖЕНИЕ, СТОИМОСТЬ, БОНУС и т. д.). Тем не менее хотелось бы отметить особый вид воинов - это особые существа (хотя и не всегда существа: в разных сценариях по-разному), которые нельзя выбрать в ПЕРЕСТРОЙКЕ ГОРОДА. Они либо будут строиться в городе с самого начала игры, либо будут присоединяться к героям при исследовании руин. Они почти всегда имеют специальный бонус. Для объединения воинов в группу прежде всего необходимо, чтобы они находились на одном месте. Далее возможны ва₁ ианты:

- нажмите два раза левую кнопку мыши;
- нажмите клавишу пробел;
- нажмите левой кнопкой мыши на указатель GRP (если все воины объединены, то эта надпись будет зеленого цвета, если нет - то красного);
- в левом нижнем углу Вы увидите отряд. Воины, которые нарисованы серым цветом, не принадлежат группе и под их изображением поставлен красный крестик. Нажмите левую кнопку на каждом сером контуре и Вы получите целостный отряд.

В итоге Ваши воины будут объединены в одну группу. Конечно, можно этого и не делать, а работать с каждым воином отдельно, но все же лучше избегать этот вариант. Теперь поместите курсор (он будет в виде пары ног или корабля - в зависимости от местности передвижения) на нужную территорию и нажмите левую кнопку мыши. Сразу появится маршрут передвижения отряда, обозначенный кружками (их мы и называли единицами передвижения). Если воин или группа воинов не сможет пройти весь путь, то оставшиеся единицы передвижения будут в виде перечеркнутых кружков.

Есть некоторые особенности передвижения армии. Если в окошке изображения отряда (левая нижняя часть экрана) будут нарисованы крылья, то армия будет передвигаться по воздуху, если холмы - по холмам, а если кораблик - по воде. Армия может летать, если все воины имеют крылья либо у героя есть специальные предметы для перелета (тогда он сможет летать вместе с "нелетающей" армией). При передвижении по морю учтите, что корабли имеют фиксированную силу (четыре), не зависящую от силы перевозимой армии. Число перемещений корабля тоже постоянно и равно двадцати четырем единицам.

Теперь мы расскажем о том, как сражаться с противником. Подведите Вашу армию к войску врага. Курсор примет вид меча (или сердца - об этом далее). Если нажать в этот момент клавишу "SHIFT", то вместо меча появится вопросительный знак, нажмите левую кнопку мыши и Вы получите прогноз предстоящей битвы от военного советника (при условии, что в меню НАСТРОЙКИ ИГРЫ пункт MILITARY ADVISOR установлен в ON). Если нажать левую кнопку, когда курсор имеет вид меча, то начнется сражение. Если Вы победили при захвате вражеского или нейтрального города, то Вам сообщат, сколько награблено денег и предложат:

OCCUPY - оккупировать город. В этом случае захваченный город полностью перейдет в Ваше распоряжение и станет частью Вашей империи. Все войска, которые производились в городе, сможете производить и Вы.

PILLAGE - мародерство. Вы получите некоторую сумму (эта сумма - стоимость самого сильного воина в городе, но не та, которая расходуется на каждый ход его содержания, а та, которую необходимо заплатить для возможности производства этого воина). После этого город переходит под Вашу опеку.

SACK - разграбить город. Почти то же самое, что и предыдущий пункт, но Вы получаете деньги за самых сильных воинов в городе. Теперь там может производиться лишь самый слабый по своим показателям воин.

RAZE - стереть город с лица земли. От него останутся лишь руины.

Мы советуем использовать последние три пункта (особенно RAZE), только если Вы испытываете сильный дефицит в средствах. Пункт RAZE мы советуем использовать лишь при:

- невозможности удержания данного города;
- задании героя уничтожить данный город (об этом ниже).

## 11. ГЕРОИ

Кто такие герои? Это особый вид воинов, которых нельзя создать в городах. Герой - очень независимый персонаж игры, хотя если он придет к Вам, то будет служить верой и правдой.

Герои появляются по мере увеличения Ваших капиталов. Приходят они, как правило, не одни, а вместе с каким-нибудь сильным существом (существами). Чтобы заполучить героя в свое распоряжение, Вам придется раскошеливаться (или, сэкономив деньги, отказаться от его услуг). Кстати, можно самому задать пол героя: MALE - мужской и FEMALE - женский, для этого щелкните кнопкой мышки по соответствующему квадратику в меню героя. Герои имеют несколько уровней (чем больше уровень, тем больше сила, единиц передвижения и т. п.). Уровень повышается после набора определенного количества очков (Exp):

| ДЛЯ ГЕРОЕВ МУЖСКОГО ПОЛА | ДЛЯ ГЕРОЕВ ЖЕНСКОГО ПОЛА | НЕОБХОДИМОЕ КОЛ-ВО ОЧКОВ |
|---|---|---|
| 1. HERO | 1. HEROINE | 00 |
| 2. CAVALER | 2. AMAZON | 15 |
| 3. CHAMPION | 3. CHAMPION | 30 |
| 4. PALADINE | 4. VALKYRIE | 60 |

Герой может нести с собой специальные предметы (о том, как их получить, читайте в разделе "РУИНЫ"). Узнать список предметов, который несет каждый из героев, а также какую пользу приносит тот или иной предмет, и, наконец, собирать предметы, оставленные другим героями (например, при гибели), можно из меню HERO, пункт INSPECT (или нажмите клавишу ","). Появится меню информации о героях. Справа будет карта с указанием дислокации героя. Текущего героя (он отмечен на карте белым цветом) можно сменить, нажав кнопки со стрелками вправо/влево. Слева вверху будет написано имя героя, потом состав, возглавляемого им отряда, затем:

IN (NEAR) ... - в каком городе (рядом с каким городом) находится текущий герой (вместо ... будет название города);

BATTLE - на сколько волшебный предмет увеличивает личную силу данного героя;

COMMAND - на сколько волшебный предмет увеличивает силу каждого члена отряда;

LEVEL - уровень героя;

EXP - количество очков, набранное по ходу игры героем.

Надпись "Item being carried" переводится "список предметов, которые несет данный герой". Текущим считается предмет, который находится на серой полосе. Именно об этом предмете сообщается в пунктах BATTLE и COMMAND. Сменить текущий предмет можно нажатием кнопок с изображением вертикальных стрелок. Нажатие кнопки "DROP IN" уничтожит выделенный предмет.

Если предмет показан зеленым цветом (когда он выбирается текущим, отмечается квадратик рядом с надписью "GROUND"), то это означает, что предмет лежит на земле. Чтобы забрать его, нажмите кнопку "TAKE IT". Если предмет находится у героя, то его название будет желтого цвета и Вы увидите надпись "CARRIED".

**ПРЕДМЕТЫ**

Предметы играют очень важную роль в WARLORDS II. Без них героям и армиям будет очень тяжело сражаться с врагом; более того, некоторые из них увеличат доход Вашей казны. Рассмотрим, какими свойствами обладают предметы (всего их 5 видов):

1. Battle - увеличивает силу героя, несущего этот предмет;
2. Command - эта группа предметов увеличивает силу не только герою, но и всем, кто состоит под его командованием;
3. Movement - удваивает число единиц перемещений отряда, которым командует герой;
4. Flying - превращает армию героя в летающую (независимо от индивидуальных свойств каждого воина);
5. Gold - увеличивает доход каждого города.

Для того, чтобы узнать, какие предметы есть в данной игре и какими свойствами они обладают, нажмите клавишу "t" или левую кнопку мыши на пункте "Items" в меню "View". Цифра, стоящая после названия предмета (например "+1" или "+2" и т. д.), говорит о том, на сколько возрастет сила или доход; "Allows flight" - возможность летать, "Double movement" - удваивание единиц перемещения.

## 12. РУИНЫ

В принципе, все ниже сказанное можно отнести и к предыдущему разделу, потому что именно герои могут осуществлять исследование руин и выполнение заданий (Quests). Но не будем забегать вперед, а расскажем все по порядку.

На КАРТЕ Вы можете видеть белые точки. Это и есть руины. Обычно на игровом поле они бывают в виде развалин или замков, но это зависит от типа сценария (для каждого сценария своя армия, свои города и руины). Всего существует четыре вида руин, скорее, даже три, потому что обыкновенные руины делятся на исследованные (Explored) и на неисследованные (Unexplored). Чтобы узнать о них, наведите курсор на любые из руин (курсор станет в виде руин) и нажмите левую кнопку мышки. Вы попадете в меню руин, а если нажать правую кнопку, то появится информация о данных руинах:

1. Explored - исследованные руины, обозначены синим цветом. В них уже побывал какой-то герой, искать там что-либо бесполезно, НО если герой нес с собой предметы и погиб при встрече с обитателями руин, то эти предметы останутся лежать на том месте, где его застала смерть.

2. Unexplored - неисследованные руины, обозначены коричневым цветом. В них обитают различные монстры. Учтите, при встрече с ними герой может погибнуть.

3. Stronghold - крепость. Здесь тоже можно найти предметы. Чем отличается крепость от руин - см. далее.

4. Temple - храм. Что можно делать в нем и зачем он нужен, читайте ниже.

НЕИССЛЕДАВАННЫЕ РУИНЫ (Unexplored)

Когда Ваш герой придет к таким руинам, нажмите кнопку с вопросительным знаком или выберите пункт SEARCH в меню HERO. Теперь герой вступит в смертельную схватку со страшным врагом. Нажмите кнопку мыши и Вы узнаете о результате поединка. Если победил герой, то Вы можете получить предметы, союзников (сильных волшебных существ) или деньги. Вполне возможно, что Вы встретите мудреца (SAGE). У него можно взять:

- MONEY (деньги). Вполне приличное добавление к Вашей казне;
- ITEMS (предметы). Почему-то к предметам относятся и союзники. Мудрец скажет, где находятся выбранные Вами предметы из предложенного списка. Вот тут-то и появляются крепости (Stronghold). По существу, это те же самые руины, но о них не известно противнику.
- MAPS (карты). Карты Вы получите только в том случае, если включен режим HIDDEN MAP ON. Наведите курсор на ту часть карты, которую хотите рассмотреть, и нажмите левую кнопку мыши.

ХРАМЫ (Temple)

Как только герой попадает в храм (кнопка с вопросительным знаком или пункт SEARCH в меню HERO) Вам будет предложено:
- Bless (благословлять, освящать, осчастливить);
- Quest (поиск).

Если Вы выберете Bless, то Ваши войска, находящиеся в храме, получат благословение, от этого их сила возрастет на единицу. Учтите, что такую операцию можно проводить с каждым отрядом в данном храме только один раз, для того, чтобы получить еще благословение (благословения), направляйтесь в следующий храм (храмы).

Функция Quest появляется только в том случае, если в храм попадает герой. Ему предложат выполнить задание. Это может быть уничтожение или оккупация вражеского города, разгром вражеских воинов, грабеж золота на определенную сумму, убийство героя неприятеля и т. п. Внимательно читайте задание. Если там фигурирует надпись Raze, то УНИЧТОЖЬТЕ город, а не оккупируйте его и наоборот. Задание должен выполнить тот герой, который его получил. Пока выполняется поиск (задание), невозможно получение новых. Узнать о ходе выполнения задания можно из пункта Quest меню Report или нажатием клавиши "=".

Если Вам удастся выполнить задание, то Вас хорошо вознаградят (деньги, волшебные предметы и прочее), если задание будет провалено, то можете ни на что не рассчитывать (о невозможности выполнить Quest будет сразу сообщено, причиной, скорее всего, будет являться смерть героя, получившего задание).

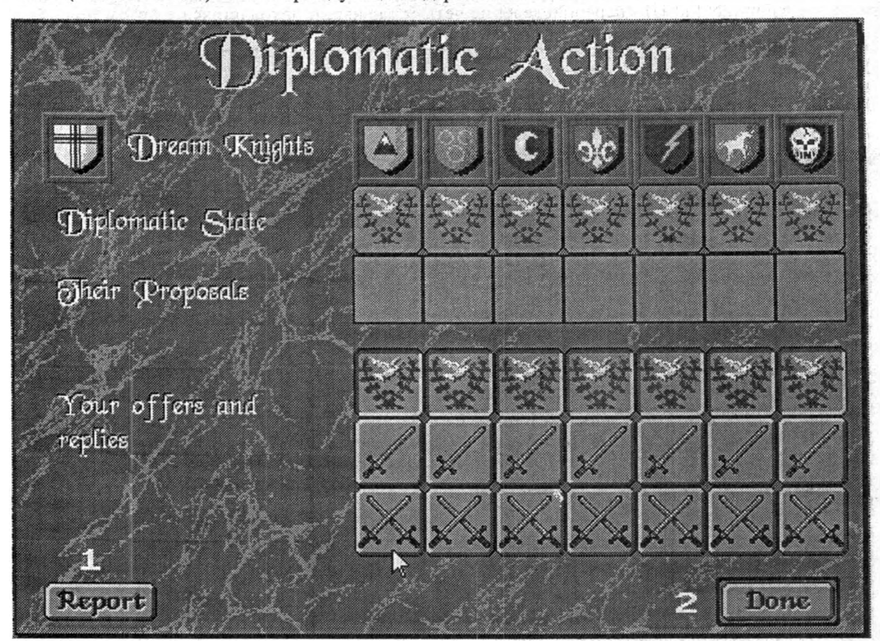
## 13. ДИПЛОМАТИЯ

Дипломатия играет достаточно большую роль. Окно дипломатии (большая кнопка с двумя скрещенными мечами и буквой "D" в правом нижнем углу экрана; учтите, что она будет недоступна, если установлен режим DIPLOMACY OFF) состоит из двух частей. Часть первая - это окно действий. В нем Вы можете посылать дипломатические предложения своим оппонентам и узнавать об их ответах (или предложениях). Выглядит это окно следующим образом:

Diplomatic Action - дипломатические действия;
Dream knights - Ваш щит и щиты Ваших противников;
Diplomatic state - дипломатический статус;
Their proposals - предложения Ваших противников;
Your offers and replies - Ваши предложения и ответы;
Клавиша 1 - ОТЧЕТ;
Клавиша 2 - ВЫХОД.

В клетках будут изображены:
- перекрещенные мечи (Declare war) - объявить войну;

- венок (Offer peace) - заключить мирный договор;
- меч (Become hostile) - стать враждующими державами.




Хотелось бы отметить такой момент. Если буква "D" на кнопке дипломатии имеет красный цвет, то Вам объявили войну, зеленый цвет означает поступление мирных предложений, а серый цвет говорит о том, что никаких изменений в дипломатических отношениях не произошло.

Нажмите кнопку "ОТЧЕТ" для перехода в окно Diplomatic Report (дипломатический отчет). Здесь Вы узнаете об отношениях между всеми оппонентами (мечи - война, голубь - мир), а также Ваш успехи на дипломатическом поприще (Diplomatic Rating). Нажатие кнопки "ACTION" вернет Вас в окно ДИПЛОМАТИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ, а кнопка "DONE" - назад в игру.

Если Вы изменяете политическую обстановку, то Ваши предложения будут известны противнику только на следующий ход. Не стоит нападать без объявления войны (курсор в виде сердца) или отвечать на мирные предложения войной: это может послужить толчком к разрыву отношений и с другими державами. Не торопитесь объявлять войну всем противникам сразу (особенно, если их больше трех) - это может кончиться весьма плачевно для Вас.

## 14. МЕНЮ УПРАВЛЕНИЯ ИГРОЙ

Это меню расположено в верхней части экрана. Некоторые из его функций мы уже описали. Рассмотрим теперь остальные:

**1. SSG**

About Warlords II - Вы получите информацию о версии игры, свободной памяти компьютера;

About Scenario - информация о создателе сценария, а также его краткое описание.

**2. Game**

Settings (alt X) - установки игры.

Name - название королевства;

Human - кто играет: человек или компьютер. Надпись "Deceased" говорит о том, что данное королевство не участвует в игре;

Enhaced - игра становится более сложной;

Observe - если этот режим включен, то Вы будете видеть передвижения противника по окончании своего хода;

Music - музыка (вкл.\выкл.);

Effects - звуковые эффекты (вкл.\выкл.);

Speech - голосовые эффекты (вкл.\выкл.).

Если Вы будете держать нажатой клавишу SHIFT или ALT во время передвижений противника, то Вы также попадете в это меню.

Shortcuts (alt U) - переопределение четырех клавиш, находящихся в левом нижнем углу окна УПРАВЛЕНИЯ. Вы попадете в меню:




МЕНЮ ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЯ КЛАВИШ

MOVE ALL - ДВИГАТЬ ВСЕ АРМИИ
CITY RPT - ОТЧЕТ О ГОРОДАХ
WIN RPT - КТО ПОБЕДИТЕЛЬ
PLANT FLAG - ПОДНЯТЬ ФЛАГ
CITY INFO - ИНФОРМ. О ГОРОДЕ
RUINS - РУИНЫ
EVENT HISTORY - ИСТОРИЯ СОБЫТИЙ

DISBAND - РАСПУСТИТЬ ОТРЯД
GOLD RPT - ОТЧЕТ О КАЗНЕ
QUEST REPORT - ОТЧЕТ О ЗАДАНИИ
SEARCH - ИССЛЕДОВАТЬ РУИНЫ
PRODUCTION - РАПОРТ О ПЕРЕМЕЩ.
STACK - ОБЪЕДИНИТЬ ВОИНОВ
TRIUMPHS - ТРИУМФЫ

ARMY RPT - ОТЧЕТ ОБ АРМИЯХ
PROD RPT - ОТЧЕТ О ПРОИЗВ-ВЕ
HEROES - ГЕРОИ
BUILD - СТРОИТЬ ВОЙСКА
VECTORING - ПЕРЕДИСКЛОКАЦИЯ
CITY HISTORY - ИСТОРИЯ ГОРОДОВ
END TURN - КОНЕЦ ХОДА

Внизу будут находиться текущие кнопки пользователя. Изменяемая кнопка будет обведена рамкой. Выбор подтвердите нажатием кнопки "OK".

New Game (alt N) - начать новую игру. "Ok" - подтверждение, "Cancel" - отмена.

Save Game (alt S) - записать текущую игру. Выберете из списка предложенных названий нужное и нажмите "Ok".

Load Game (alt L) - загрузить ранее записанную игру. Аналогично предыдущему пункту.

Save Map (alt M) - сохранить карту. В остальном аналогична пункту Save Game.

Load Map (alt Z) - загрузить карту. В остальном аналогична пункту Load Game.

Quit (ctrl Q) - выход из игры.

**3. Orders**

Fight Order (i) - порядок расположения войск при сражении. Нажмите на изображение воина и стрелками перемещайте его до нужной позиции или нажмите на другого воина, тогда они поменяются местами.

Move All (m) - передвижение всех армий. Если Вы выберете этот пункт, все армии, которые не дошли до конечной цели назначения, начнут поочередно двигаться.

Disband (q) - распустить текущий отряд. Такая необходимость может возникнуть при нехватке денег в казне (слишком большие военные расходы).

Signpost (x) - изменить надпись на указателе. Указатели имеют вид деревянных крестов. Если нажать правую кнопку мыши, наведя курсор на такой указатель, то Вы прочтете то, что на нем написано. Для изменения надписи направьте отряд на указатель и отдайте этот приказ, после чего введите новое сообщение.

Resign (r) - выход из игры одного из участников. Все армии будут распущены, а города уничтожены. Выход можно сделать гуманным (Graciously) или жестоким (Ungraciously). Для отмены этой команды выберите пункт Keep Playing.

**4. Report**

Army (a) - дается сравнительная характеристика количества армий игроков.

City (k) - дается сравнительная характеристика количества городов всех участников.

Gold (g) - сообщается, сколько золота в казне у каждого из игроков.

Production (n) - информация о пересылке войск.

Winning (w) - сравнительная характеристика общего рейтинга каждого из участников. Иными словами, кто какое место занимает.

Diplomacy (d) - рапорт о дипломатических отношениях между соперниками (см. раздел "ДИПЛОМАТИЯ").

**5. Hero**

Inspect (,) - информация о герое и предметах, которые он несет с собой. Смотрите также раздел "ГЕРОИ".

Plant Flag (f) - водрузить, поднять флаг.

Levels (u) - краткая информация о героях.

| УРОВНИ ГЕРОЕВ | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ИМЯ ГЕРОЯ | УРОВЕНЬ ГЕРОЯ | КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ ДЛЯ СЛЕДУЮЩЕГО УРОВНЯ | ОЧКИ | СИЛА | КОЛИЧЕСТВО ЕДИНИЦ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ |

Search (z) - исследование руин или храмов.

**6. View**

Army Bonus (o) - бонусы армии. Смотрите раздел "ВАША АРМИЯ".

Items (t) - список предметов, участвующих в данной игре. Смотрите "ПРЕДМЕТЫ".

Build (b), Cities (c), Production (p), Vectoring (v) - эти пункты полностью аналогичны одноименным командам в городах (смотрите раздел "ГОРОДА").

Ruins (.) - Вы попадаете в окно руин. Оно возникает также при наведении курсора на руины и нажатии левой кнопки мыши (см. раздел "РУИНЫ").

Stack (s) - работа с отрядом. Это окно выглядит следующим образом:

| ВОИН | ИНФОРМАЦИЯ | СИЛА | ПЕРЕДВИЖЕНИЕ | БОНУС |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| ОТМЕНА | РАЗГРУППИРОВАТЬ | | СГРУППИРОВАТЬ | ВЫХОД |

**7. History**

City (h) - история завоевания городов. Здесь в виде графика будет представлено количество городов, которым располагает каждый игрок. На вертикальной оси указано число городов, а на горизонтальной - номера ходов. Кнопками влево/вправо передвигается вертикальная линия, которую можно установить на любой ход игры.

Events (e) - рассказывает о последних событиях, произошедших в игре. Обычно это все то, что касается похождений героев. Нужный ход выберите кнопками влево/вправо.

Gold (i) - количество золота в казне каждого королевства. Все аналогично пункту "City".

Winners (y) - общий рейтинг каждого игрока в течение игры. Все аналогично пункту "City".

Triumphs (l) - потери с начала игры. Первым идут воины, потом волшебные существа, затем герои, корабли, и, наконец, столица. Вверху будут гербы всех восьми держав.

**8. Turn**

End of Turn (alt E) - окончание тура.

## 15. СОВЕТЫ ДЛЯ ТЕХ, КОМУ ИГРА ПОКАЗАЛАСЬ СЛИШКОМ СЛОЖНОЙ.

### ОБЩИЕ ПРАВИЛА

- прежде всего как следует разберитесь в управлении игрой. Лучше потратить пятнадцать минут, чем потом потерять часы, используя далеко не самое оптимальное управление;
- удобнее всего осуществлять управление и мышью и клавиатурой;
- как можно чаще записывайтесь, особенно перед сражением или поиском волшебных предметов.

### СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

- не начинайте сразу войны с противниками. Не торопитесь. Как следует укрепите каждый Ваш город, особенно столицу и города, где производятся наиболее дорогие и сильные виды воинов;
- не имеет смысла захватывать город, если Вы не сможете его удержать;
- начинайте захват, например, верхней части карты, а потом постепенно двигайтесь вниз;

- пользуйтесь командами VECTOR PRODUCTION. Посылайте армии из городов, находящихся в глубоком тылу, в города, расположенные на линии фронта;

- перестраивайте города для производства более сильных войск;

- не забывайте, что многие армии имеют специальные возможности (см. раздел "ВАША АРМИЯ"); помните, что некоторые воины лучше сражаются в группе или на определенной территории;

- создайте несколько мощных отрядов для захвата городов или уничтожения вражеских героев. Во главе такого отряда ставьте героя или волшебных существ; если отряд создан для захвата городов, в нем обязательно должна присутствовать катапульта (или что-нибудь в этом роде - зависит от сценария), которая нейтрализует защитные сооружения неприятельского города;

- при боевых действиях на море лучше использовать корабли со слабым воином, т. к. ударная сила корабля постоянна и равна четырем, независимо от типа войск, находящихся на корабле. Если Вы перебрасываете морским путем сильные войска, то старайтесь это сделать под прикрытием слабых;

- активно используйте Ваших героев. Собирайте как можно больше волшебных предметов (ITEM), получайте задания (QUEST), благословляйте максимальное количество армий;

- в каждом сценарии есть воины, которые могут передвигаться на очень большие дистанции (например, летучие мыши). Если Вы играете со "скрытой картой" (HIDDEN MAP ON), то именно их удобнее всего использовать для разведки местности;

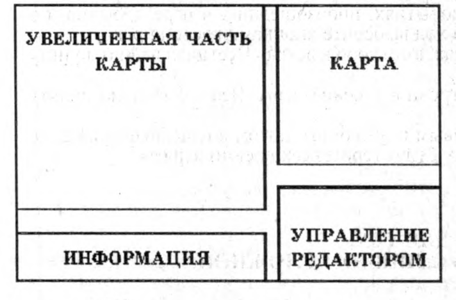
- следите за передвижениями противника (противников). Не отключайте режим просмотра вражеских перемещений (см. раздел "МЕНЮ УПРАВЛЕНИЯ ИГРОЙ");

- не забывайте о дипломатии. Старайтесь заключить мир с сильными противниками, чтобы выиграть время. Если два королевства ведут войну, становитесь на сторону более слабого и совместно уничтожайте сильнейших (о том, как узнать о мощи королевства, см. "МЕНЮ УПРАВЛЕНИЯ ИГРОЙ").

- для умеющих пользоваться программами типа Dubug, Disk Editor и т. п. В записанных файлах (директория SAVE) по смещению 473 (1D9, находится информация о Ваших капиталах. Занимает это все одно слово (два байта, т. е. смещения будут 473 - 474 (1D9 - 1DA)) и представлено в формате Integer, поэтому не пытайтесь устанавливать туда шестнадцатеричное значение FF FF - в этом случае Ваши наличные будут минус единица (-1)!.

## 16. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ РАБОТЫ С РЕДАКТОРОМ (ПОСТРОИТЕЛЕМ) СЦЕНАРИЕВ

Для запуска редактора сценариев (далее просто “редактора”) наберите "WARSCEN" в командной строке DOS. После этого Вы попадете в основное окно редактора, которое состоит из четырех частей:




С УВЕЛИЧЕННОЙ ЧАСТЬЮ КАРТЫ и самой КАРТОЙ все понятно. В окне ИНФОРМАЦИЯ содержится информация о количестве городов, руин, а также о типах армии, строений и гербов. УПРАВЛЕНИЕ ГОРОДОМ - здесь Вы можете выбрать нужный тип территории (если нажать кнопку "MORE DETAIL", появятся еще несколько подтипов, LESS DETAIL - вернуться в прежнее состояние) и наносить его на УВЕЛИЧЕННУЮ ЧАСТЬ КАРТЫ.

Вверху будет расположено меню редактора, которое состоит из следующих пунктов:

**SSG**

<u>About Scenario Editor</u> - краткая информация о редакторе сценариев (версия, размер свободной памяти и т. д.)

<u>Scenario</u>

Create (alt R) - создать собственный сценарий;
Save (alt S) - записать сценарий;
Load (alt L) - загрузить сценарий;
Save As (alt A) - записать сценарий под новым именем;
Delete (alt D) - уничтожить сценарий;
Clear (alt C) - очистить (убрать из памяти) сценарий;
Quit (ctrl Q) - выход из редактора.

<u>Commands</u>

Capitals (c) - выбрать столицу для каждого игрока;
Sides (z) - указать число, имена и начальный капитал играющих;

Scenario (x) - задать параметры сценария. Например, тип местности, название, описание и прочее;

Items (i) - указать, какие предметы будут участвовать в игре;

Hero Names (h) - ввести имена героев для всех противников;

Scenario Info (y) - написать краткую информацию о сценарии. Она будет выведена, если в игре выбрать пункт About Scenario из меню SSG;

Monsters (o) - список чудовищ и задание их силы.

Map

Clear Map (m) - заполнить всю карту определенной территорией;

Remap (r) - вывести изображение на КАРТЕ. Так как в процессе работы на КАРТЕ не отображаются изменения, которые происходят на УВЕЛИЧЕННОЙ ЧАСТИ КАРТЫ, то имеет смысл периодически выполнять эту функцию;

Smooth Screen (s) - сделать красивые границы на УВЕЛИЧЕННОЙ ЧАСТИ КАРТЫ;

Smooth All (a) - сделать красивые границы на всей КАРТЕ;

Edit All (d) - редактировать всю карту сразу. Fill - залить какой-то территорией, Clean - очистить карту, три прямоугольника - это размер "кисти", Cancel - отмена редактирования и возврат в основное окно, "Ok"- запомнить новую карту и автоматически выполнить команды Smooth All и Remap;

Import (i) - загрузить картинку для игры (форматы LBM,PCX,BMP).

Random

All Cities (,) - дать произвольные названия и описания всем городам;

Unnamed Cities (.) - дать произвольные названия и описания тем городам, которые их не имеют;

All Ruins (/) - дать произвольные названия и описания всем руинам;

Unnamed Ruins (;) - дать произвольные названия и описания тем руинам, которые их не имеют;

All Signs (=) - произвольные надписи на всех указателях;

Unnamed Signs (-) - произвольные надписи на все. указателях, которые их не имеют.

Army

Create Army Set (n) - создать название собственной армии и зарегистрировать ее;

Edit Army Set (c) - редактировать выбранную армию. Редактирование включает в себя создание новых картинок для воинов, введение бонусов, изменение силы и многое другое;

Edit Boat Picture (g) - редактировать изображение корабля (морского транспортного средства);

Save Army Set (v) - записать всю информацию об армии;

Use Army Set (u) - использовать (выбрать) ранее созданную армию.

City

Create City Set (b) - создать новый тип строений и зарегистрировать его;

Edit City Set (k) - редактировать изображение городов, руин и башен;

Save City Set (f) - записать новый тип строений;

Use City Set (w) - использовать (выбрать) ранее созданный тип строений.

Shield

Use Shield Set (p) - выбрать тип ранее созданных гербов.

Последовательность действий при создании собственного сценария игры должна быть примерно такой:

1. Создайте сценарий (Scenario - Create).
2. Определите тип сценария (Commands - Scenario).
3. Нарисуйте карту. Сначала в Map - Edit All, затем в основном окне.
4. Создайте армию, города, корабли, героев, предметы и т. п.
5. Запишите созданный сценарий (Scenario - Save).

При создании армии, городов и т. д. можно пользоваться уже готовыми. Вы можете редактировать их, а можете и оставить в первозданном виде.

Хочется отметить очень хорошо продуманный графический интерфейс; в основном, все представлено в виде маленьких картинок, что повышает наглядность и значительно упрощает работу. Ну и, конечно же, поражает гибкость игры: Вы можете сделать на свой вкус почти все, начиная от карты и кончая бонусами воинов. Наверно, ни одна стратегическая игра не может соперничать по гибкости настройки с WARLORDS II. Игра не скоро надоест из-за возможности создания новых сюжетов. Что же, творите, создавайте, проводите турниры с друзьями и помните, что "единственное ограничение - это Ваша фантазия".

# Оглавление

Компьютерные игры
Выпуск 9

Формат 60x90/16. Объем 16.0 п.л.
Тираж 10000 экз. Заказ № 127.

Издательство "БИБЛИОН" 103055 г. Москва, ул. Новолесная 7/2
ЛР № 064038 от 19.04.95

ISBN № 5-88952-006-7

Московская типография № 6
Комитета Российской Федерации по печати,
109088 Москва, Ж-88, Южнопортовая ул., 24